◄ **ATELIER DES PUZZLES**

Jouez à résoudre des puzzles de difficultés variées (4 à 36 pièces).

5-10 ans — ☐ Disquette : **225 F**

MOTS CROISES MAGIQUES ►

Un programme jeu proposant 36 grilles à résoudre, soit 216 mots constituant un lexique de base pour les enfants de 5 à 8 ans.



5-8 ans — ☐ Disquette : **195 F**

APPRENDS-MOI A LIRE

10 activités progressives d'aide à l'apprentissage de la lecture.
3 albums d'images, de mots et de phrases : 30 séquences qu'on peut sonoriser grâce au synthétiseur vocal PAROLE pour l'utilisation maternelle (Grande section).

5-8 ans — ☐ Disquette : **285 F**

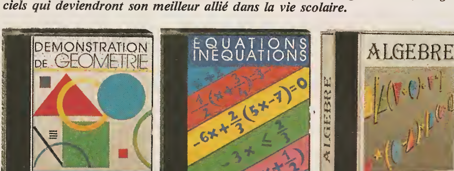
APPRENDS-MOI A ECRIRE (1 et 2)

Quel entraîneur plus docile, plus patient pourra l'aider à acquérir les bases de l'acte d'écriture ? Ce logiciel favorise la relation majuscules et minuscules ainsi que la maîtrise du clavier alphabétique.

5-9 ans — ☐ Disquette : **225 F**

"Algèbre", "Equations/Inéquations" et "Démonstration de géométrie", 3 logiciels qui deviendront son meilleur allié dans la vie scolaire.





DEMONSTRATION DE GEOMETRIE

☐ Disquette : **245 F**
☐ Cassette : **175 F**

Ce logiciel conduit les élèves de 3[e] et de 4[e] à résoudre des exercices en utilisant les caractéristiques de formes géométriques particulières. 7 théorèmes de base feront l'objet d'exercices.

EQUATIONS INEQUATIONS

☐ Disquette : **245 F**
☐ Cassette : **175 F**

Le logiciel Equations Inéquations est conçu pour les élèves des classes de 4[e], 3[e] et 2[e].

ALGEBRE

☐ Disquette : **245 F**
☐ Cassette : **175 F**

CARTE D'EUROPE

☐ Disquette : **245 F**
☐ Cassette : **175 F**

Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe géographique ? Grâce à CARTE D'EUROPE, vous allez bientôt connaître le vieux continent sur le bout des doigts.

NOM : ________ Prénom : ________ (Ecrire en majuscules) — Total commande : ________ F

Adresse : ________ — Port (recommandé PU) : 20,00 x ____ = ____ F

________ — Total de mon règlement : ________ F

Code postal : ________ — Date : ________

Ville : ________ — Signature :

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de BRETAGNE EDIT' PRESSE. Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à :
BRETAGNE EDIT' PRESSE – La Haie de Pan – 35170 BRUZ.

LIRE POUR S'INFORMER

Un service vente par correspondance à votre disposition.
(Consultez la liste des produits sur Minitel 36.15 – MHZ).

CPC-AMSTRAD

☐ **LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC**
Plus loin que le BASIC. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, nombreux exemples. Contient un programme assembleur, moniteur et désassembleur.
Réf. ML123 – Prix : 129 F

☐ **MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES AMSTRAD CPC**
Tout ce que peut réaliser un amateur d'électronique avec un CPC. Interfaces, programmateur d'EPROM... Un très beau livre de 450 pages.
Réf. ML 131 – Prix : 199 F

☐ **LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC**
La programmation et la gestion des données avec le 6128, le DD-1 ou le 664 ! Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient un listing du DOS commenté, un utilitaire qui ajoute les fichiers RELATIFS à l'AMDOS avec de nouvelles commandes BASIC, un MONITEUR disque et beaucoup d'autres programmes et astuces...
Réf. ML 127 – Prix : 149 F

☐ **LA BIBLE DU CPC 664/6128**
Tout connaître sur les CPC 6128 et 664. Analyse du système d'exploitation, du processeur, le GATE ARRAY, le contrôleur vidéo, le 8255, le chip sonore, les interfaces. Réf. ML 146
Prix : 199 F

☐ **MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR**
Thomas Lachand-Robert
Méthodes de programmation en assembleur Z80, accompagnées de nombreux exemples de programmes d'application fonctionnant sur les Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Réf. 0193
Prix : 148 F

☐ **TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR**
Georges Fagot-Barraly
Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs des principales variables. Réf. 208
Prix : 98 F

☐ **GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC**
F. Pierot
Programmer des applications graphiques en assembleur sur Amstrad (464, 664, 6128). De nombreuses routines. Prix : 145 F

☐ **AMSTRAD EN MUSIQUE**
D. LEMAHIEU
Pour les amateurs déjà initiés au langage BASIC, traduction d'œuvres musicales sur Amstrad (464, 664, 6128). Partant de la génération de sons, en passant par le synthétiseur musical programmable.
Prix : 165 F.

☐ **RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD**
D. ROY et J.-J. WEYER
De très nombreux programmes de graphismes et de mathématiques permettront aux possesseurs d'Amstrad (464, 664, 6128) d'améliorer leurs connaissances en assembleur Z80. Prix : 200 F

☐ **MIEUX PROGRAMMER SUR AMSTRAD**
Michel ARCHAMBAULT
Complément pratique du manuel d'origine. L'art de concevoir et de créer un programme d'une manière efficace. Multiples astuces. Explique clairement certains points obscurs du manuel d'origine. Prix : 95 F

☐ **PROGRAMMES UTILITAIRES POUR AMSTRAD**
Michel ARCHAMBAULT
Nombreuses routines : utilitaires de programmation, utilitaires graphiques, la gestion de fichiers, utilitaires imprimantes. Prix : 85 F.

☐ **APPRENEZ L'ELECTRONIQUE SUR AMSTRAD**
P. BEAUFILS & B. DESPERRIER
Programmes permettant de visualiser les phénomènes complexes de l'électronique Prix : 95 F

☐ **COMMUNIQUEZ AVEC AMSTRAD**
D. BONOMO & E. DUTERTRE
Pour tous les passionnés d'ondes courtes, codage, décodage, réception/émission, interfaces. Prix : 80 F

☐ **UNIVERS DU PCW**
Patrick LEON
Environnement matériel, commande de CP/M 3.0, le BDOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe. Prix : 119 F

Nouveau !
☐ **COMPILATION CPC n° 1-2-3-4**
Prix : 70 F

PCompatibles

☐ **MS-DOS APPROFONDI**
Jonathan KAMIN
Utilisateurs expérimentés de MS-DOS (version 2.1 à 3.1), cet ouvrage a pour but de vous familiariser avec les techniques les plus évoluées permettant d'accroître votre productivité. Réf. 0227 – Prix : 278 F

☐ **PC, MODEMS ET SERVEURS**
A. MARIATTE
Apprend aux utilisateurs avertis d'IBM-PC/XT/AT à se servir d'un modem, à utiliser ou créer un logiciel de communication, à tout savoir sur les réseaux télématiques. Prix : 210 F

☐ **INTRODUCTION A dBASE III**
Alan SIMPSON
Permet au lecteur même débutant d'apprendre la programmation sans difficulté, en réalisant les exemples proposés. Réf. 0131 – Prix : 210 F

☐ **BIEN DEBUTER SUR PC**
Vous apprendrez tout d'abord à connaître votre nouveau matériel (écran, clavier, unité centrale...), puis à utiliser le DOS et toutes ses commandes. Une initiation complète au BASIC. Réf. ML 183 – Prix : 149 F

☐ **GEM SUR AMSTRAD PC**
K. LANG
Constitue une découverte complète et progressive de GEM : GEM Paint, GEM Write, GEM Graph, GEM Wordchart. Prix : 185 F

☐ **LE LIVRE DE FRAMEWORK**
R. COHEN
Le tableur, le gestionnaire de fichiers, le générateur de graphiques, l'accès DOS, le logiciel de communication et FRED : le langage évolué. Indique aussi la manière de relier le PC au monde extérieur. Prix : 150 F

☐ **8088 ASSEMBLEUR IBM PC ET COMPATIBLES**
H. LILEN
Regroupe trois livres en un seul :
Un cours d'initiation, un manuel de l'utilisateur, un guide pratique. Réf. : 121 – Prix : 250 F

☐ **8088 et ses PERIPHERIQUES**
H. LILEN
Ce livre est consacré aux microprocesseurs 8088 et 8086 et à leur principaux circuits périphériques d'accompagnement, tels qu'ils sont employés dans les micro-ordinateurs PC d'IBM et compatibles.
Réf. 68 – Prix 150 F

☐ **PRATIQUE DES IBM (II) ENCYCLOPEDIE BASIC**
H. LILEN
Encyclopédie BASIC à double accès traitant la programmation avancée, les fichiers, le graphique et la couleur, ainsi que la musique et les sons. Indispensable pour éviter les recherches fastidieuses et les pertes de temps. Réf. 165 – Prix : 220 F

☐ **DU BASIC AU TURBO PASCAL**
Comment développer sous Turbo des routines correspondant à des programmes BASIC.
Réf. ML 186 – Prix : 199 F

☐ **CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES**
D. MARTIN, G. HERZET & P. JADOUL
Indispensable au programmeur pour accéder rapidement à toutes les informations.
Réf. P37 – Prix : 195 F

☐ **ECRIRE EN dBASE II et III**
C. MICHEL
Apprendre à développer en dBASE des applications structurées avec des menus, des saisies de données, des traitements, des rapports.
Réf. P43 – Prix : 185 F

☐ **DICTIONNAIRE DU BASIC IBM**
D.-A. LIEN
C'est la référence de base du langage BASIC Microsoft (PC et compatibles).
Réf. P80 – Prix : 195 F

DIVERS

Nouveau !
☐ **PRATIQUE DES IMPRIMANTES**
Michel ARCHAMBAULT
Apprendra aux amateurs comme aux professionnels à résoudre les mille et un problèmes qu'ils ne manqueront pas de rencontrer lors de la mise en service de leur imprimante.
Prix : 95 F

☐ **LES SECRETS DU MINITEL**
C. TAVERNIER
Principaux chapitres :
Les différents services proposés sur Télétel :
– Informatique domestique et Minitel, téléphonie et transmission d'informations, différents principes de transformation de données, comment devenir serveur.
Réf. 487 – Prix : 115 F

☐ **SYSTEMES D'EXPLOITATION ET LOGICIEL DE BASE**
P. JOUVELOT & LE CONTE DES FLORIS
Moniteurs et systèmes d'exploitation mono-tâche : CP/M, MS-DOS ; systèmes d'exploitation multi-tâches ; les couches d'un système d'exploitation ; Unix : présentation et analyse ; les utilitaires : gestion de fichiers, assembleurs, éditeurs de liens.
Réf. 482 – Prix : 95 F

☐ **CONSTRUISEZ VOS ALIMENTATIONS**
J.-C. ROUSSEZ
Schémas échelle 1 : transformateur, redressement, filtrage, dissipation de chaleur, alimentations non régulées, multiplicateurs de tension, alimentations régulées, alimentations à découpage.
Réf. 463 – Prix : 70 F

LANGAGES

☐ **INITIATION BASIC (niveau 1)**
H. LILEN
Le BASIC ?... Mais c'est très simple ! Ce livre vous en convaincra comme il a déjà convaincu les dizaines de milliers de lecteurs qui en ont fait le "bestseller" de la micro-informatique. Réf. 52 – Prix : 125 F

☐ **INITIATION BASIC (niveau 2)**
Programmation structurée
F. CROCHET & D. VILAIN
Cette représentation originale, véritable synoptique de l'application, accessible à tous, même aux débutants, vous permet de réaliser des programmes parfaitement structurés. Une grande partie est consacrée à la gestion des fichiers BASIC à accès séquentiel direct ou séquentiel indexé. Réf. 158 – Prix : 160 F

☐ **INITIATION AUX FICHIERS BASIC**
J. BENARD
Avec ce livre, vous découvrirez progressivement le "mécanisme" de la constitution d'un fichier en BASIC Microsoft, puis de son exploitation.
Réf. 189 – Prix : 115 F

☐ **INTRODUCTION AU TURBO PASCAL**
Douglas STIVISON
Cet ouvrage permettra à l'utilisateur d'exploiter la puissance exceptionnelle de ce langage.
Réf. 0180 – Prix : 198 F

☐ **PROGRAMMER EN PASCAL**
D.-J. DAVID & J.-L. DESCHAMPS
Vous trouverez ici toutes les notions nécessaires à la programmation en Pascal. Sont également étudiés le Pascal UCSD et le Turbo Pascal.
Prix : 115 F

NOM : ____________ Prénom : ____________ *(Ecrire en majuscules)*
Adresse : ____________
____
Code postal : ____________
Ville : ____________

Total commande : ____________ F
Port 10 % : ____________ F
Total de mon règlement : ____________ F
Date : ____________
Signature :

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : BRETAGNE EDIT' PRESSE. Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à :
BRETAGNE EDIT' PRESSE – La Haie de Pan – 35170 BRUZ.

TOUT SAVOIR...

...SUR BOOMERANG CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL DE JEU

LOISIRS: PROFITEZ D'UNE FORMULE SIMPLE ET PRATIQUE.

BOOMERANG POURQUOI ?

Echangez vos vieux logiciels contre de nouveaux titres! Commandez-les à des prix sympathiques avant de les échanger à nouveau.
Faites votre choix dans une vaste logithèque comportant les dernières nouveautés.
Amusez-vous sans vous ruiner grâce à Boomerang: une solution économique pour les insatiables du joystick.

BOOMERANG COMMENT ?

Envoyez-nous les logiciels que vous souhaitez échanger et commander ceux que vous désirez recevoir. Les échanges sont traités rapidement dans la limite de nos stocks (envoi par colis PTT urgent).
La liste des titres disponibles évolue tous les mois en fonction des nouveautés parues et de vos demandes: c'est un panorama très complet de l'univers du logiciel de jeu.

Votre adhésion au centre est valable un an et vous permet de recevoir cette liste tous les mois ainsi que le catalogue présentant les logiciels.

QUELQUES RÈGLES ET GARANTIE

Quelques règles régissent le fonctionnement du centre.
Les logiciels envoyés pour échange doivent être des logiciels d'origine, à l'exclusion de toute copie, ils doivent être envoyés en bon état, dans leur conditionnement d'origine, accompagnés de la notice d'utilisation et des accessoires s'il y a lieu, les logiciels défectueux seront retournés.
Le nombre de logiciels envoyés pour échange ne peut être supérieur au nombre de logiciels commandés, vous pouvez par contre commander plus de logiciels que vous n'en envoyer ou même commander des logiciels sans en envoyer.

Vous êtes libres d'effectuer autant d'échanges que vous le souhaitez, aussi souvent que vous le désirez, aucune contrainte vis-à-vis du nombre d'échanges effectués ne vous est imposée de même en ce qui concerne les logiciels commandés au centre, (vous pourrez à votre convenance les conserver ou les échanger).
Le centre Boomerang garantit la reprise des logiciels commandés; à la valeur de reprise en vigueur à la date de la commande, cela pendant un délai de deux mois à compter de la date de la commande ou de l'échange.
Les logiciels reçus du centre sont garantis deux mois et remplacés gratuitement en cas de défectuosité.



GAO

VOIR PAGES SUIVANTES

BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

ATTENTION: La valeur de la première colonne est la valeur de reprise des logiciels envoyés pour échange.
La valeur de la deuxième colonne, le prix de vente des logiciels commandés.

33 NOUVEAUTÉS SIGNALÉES PAR ●
84 PRIX EN BAISSE SIGNALÉS PAR ▽

TITRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTES

	1001 BC	59	119
	1942	42	85
	3 D BOXING	19	39
	3 D FIGHT	29	59
	3 D GRAND PRIX	24	49
▽	3 D HUNTED EDGE	15	35
	50 JEUX	56	112
▽	A VIEW TO A KILL	19	39
	ACE	44	89
●	ACE OF ACES	47	95
▽	ACROJET	44	89
	ACTIVATOR	47	105
	AIR CONTROL TRAFFIC	22	45
	ALIEN 2	42	85
	ALIEN 8	15	35
▽	ALIEN BREAK IN	15	30
▽	ALIEN HIGWAY	42	85
	AMELIE MINUIT	29	59
▽	AMERICA'S CUP	44	89
	AMSTRAD ACADEMY	47	95
	ANDROID 2	22	45
	ANNALS OF ROME	57	115
▽	ANTIRIAD	42	85
▽	ASPHALT	62	125
▽	ASTERIX	42	85
▽	ATHAWALPA	67	135
▽	AVENGER	39	79
	BACTRON	49	99
	BAD MAX	39	79
▽	BARRY MAC GUIGAN	24	49
	BAT. D'ANGLETERRE	51	115
	BATAILLE DES BREVETS	74	149
▽	BATMAN	27	55
	BATTLE BEYOND STARS	22	45
	BATTLE FOR MIDWAY	29	59
	BATTLE OF THE PLANET	27	49
●	BIG 4	47	95
	BILLY LA BANLIEUE	42	85
▽	BLADE RUNNER	24	49
▽	BLAGGER	39	79
	BOMB JACK 2	44	89
	BOULDERDASH 3	39	79
	BOUNDER	37	75
	BREAKTRHU	44	89
	BRIAN BLOODAXE	22	45
	BRUCE LEE	24	49
	CAMELOT WARRIORS	47	95
	CAULDRON	19	39
	CAULDRON 2	32	65
	CENTRE COURT	15	35
	CHALLENGER	34	69
	CHILLER	15	35
▽	CITY SLICKER	39	79
	COBRA	44	89
	CODENAME MAT 2	29	59
	COLOSSUS BRIDGE 4	62	125
	COMBAT LINX	29	59
▽	COMMANDO	24	49
	COMPUTER HITS 10	49	99
	CONFUZION	33	75
	CRAFTON ET XUNK	47	95
▽	CRYSTANN	82	165
	CUB BERT	24	49
	D.T. DECATHLON	15	35
●	DAMES 3 D CHAMPION	57	115
▽	DAN DARE	44	89
	DANDY	42	85
	DARK STAR	22	45
	DEACTIVATOR	44	95
	DEATHVILLE	44	89
	DEEP STRIKE	44	89
	DEVIL'S CROWN	15	35
▽	DONKEY KONG	39	79
	DRAGON'S LAIR	39	79
●	DRAGON'S LAIR 2	47	95
	DYNAMITE DAN	39	79
●	EAGLE NEST	49	99
▽	EDEN BLUES	27	55
	ELECTRA GLIDE	44	89
	ELECTRIC WONDERLAND	49	99
	ELEVATOR ACTION	44	89
▽	ELITE	57	115
	ENIGME A OXFORD	79	159
▽	EQUINOXE	42	85
	EREBUS	59	119
	EXPLODING FIST	15	35
	EXPLORER	42	85
	FAIRLIGHT	44	99
	FIGHTER PILOT	15	30
	FIGHTING WARRIOR	27	55
	FIRE LORD	42	85
	FLIGHT PAT 737	22	45
	FOREST AT WORLDS END	27	55
	FORMULA ONE SIMULATO	15	35
▽	FRANCE GEO	49	99
▽	FUTURE KNIGHT	44	89
	GALACHIP	39	79
	GALVAN	34	69
	GAUNTLET	47	95
	GHOSTBUSTERS	24	49
	GLADIATOR	44	99
	GLIDER RIDER	42	85
	GOLDEN HITS	27	49
	GOLIATH	42	85
▽	GOONIES	42	85
▽	GRAND PRIX 500 CC	49	99
▽	GRAPHIQUE CITY	62	125
	GREEN BERET	29	59
	GUN FRIGHT	27	49
▽	HACKER	24	49
	HACKER 2	44	89
●	HANSE	74	149
	HARBALL	44	89
▽	HIGLANDER	39	79
	HIGWAY ENCOUNTER	24	69
	HIJACK	44	89
▽	HUNTER KILLER	15	35
	HYPERSPACE 4	29	59
	HYPERSPORTS	27	55
	IKARI WARRIORS	39	79
	IMPOSSABALL	42	85
▽	IMPOSSIBLE MISSION	34	69
	INFILTRATOR	47	95
	INTERNATIONAL KARATE	42	85
	INTO OBVILON	15	35
▽	JACK THE NIPPER	27	55
▽	JAIL BREAK	39	79
	JEUX SANS FRONTIERES	34	69
	JEWELS OF BABYLON	15	35
	JOHNNY REB 2	59	119
	JUMP JET	19	39
	KAT TRAP	44	89
	KNIGHT GAMES	42	85
	KNIGHT LORE	29	59
▽	KNIGHT RIDER	29	59
	KONAMI COIN OP HITS	47	95
	KONAMI'S GOLF	42	85
	KUNG FU MASTER	34	69
	KWAH	42	85
	L'AFFAIRE SYDNEY	74	149
	L'AIGLE D'OR	62	125
	L'HERITAGE	82	165
	LE GESTE D'ARTILLAC	77	155
	LE SCEPTRE D'ANUBIS	67	135
●	LEADER BOARD	44	89
	LES DENTS DE SA MERE	32	65
	LES LAUREATS	74	149
	LIGHT FORCE	42	85
	LOGIST PACK	39	79
	LORD OF THE RING	49	99
●	M'ENFIN	67	135
	MACADAM BUMPER	29	59
●	MAD DOG	69	139
	MANDRAGORE	39	79
	MANIC MINER	22	45
▽	MARACAIBO	42	85
	MARBLE MADNESS	54	109
	MASTER OF THE LAMPS	29	59
	MERCENAIRE	37	75
●	MERCENARY	44	89
	MERMAID MADNESS	39	79
	MGT	62	125
	MIAMI VICE	39	79
	MICROPPOL HITS	47	95
	MICROSAPIENS	27	55
▽	MICROSCRABBLE	62	125
▽	MILLE BORNE	42	85
▽	MINDSCHADOW	27	55
	MISSION 2	39	79
	MISSION ELEVATOR	32	65
	MISSION OMEGA	47	105
	MLM 3 D	62	125
	MONOPOLIC	62	125
	MONTERRAQUEOUS	15	35
	MONTHY ON THE RUN	37	75
▽	MOVIE	29	59
	MR FREEZE	22	45
	NEVER ENDING STORY	54	109
	NEXUS	42	85
	NIGHT GUNNER	34	69
	NIGHTSHADE	24	49
▽	NOW GAMES 3	44	89
	OLYMPE	59	119
	ONE	64	129
	PACIFIC	37	75
	PACK ELITE	44	89
●	PACMAN	47	95
	POSEIDON	37	75
	PRODIGY	47	95
	PYJARAMA	22	45
	PYRAMIDE D'ATLANTIS	64	129
	QUESTOR	42	85
	RAID SUR TENERE	29	85
	RALLYE 2	19	39
	RAMBO	19	39
	RASPUTIN	44	89
	REBELS PLANET	52	105
▽	RED ARROWS	34	69
▽	REDHAWK	24	49
	REVOLUTION	47	95
▽	ROBBOT	49	99
	ROCK'N WRESTLE	42	85
	ROCKET BALL	37	75
▽	RODEO	54	109
	ROLAND IN TIME	15	30
	ROOM 10	34	69
	SABOTEUR	39	79
	SAI COMBAT	42	85
●	SAILING	44	89
	SAMANTHA FOX STRIP	42	85
	SAPIENS	34	69
	SCOOBYDOO	42	85
	SECRET DU TOMBEAU	69	139
●	SHOCKWAY RIDER	44	89
	SHOGUN	44	89
	SHORT CIRCUIT	44	89
	SKYFOX	24	49
	SOLO A MILLION	15	35
	SOLO A MILLION 3	42	85
▽	SPACE HARRIER	29	59
	SPACE SHUTTLE	39	79
	SPECIAL OPERATIONS	32	65
	SPELBOUND	15	35
	SPINDIZZY	39	79
▽	SPITFIRE 40	27	55
	SPY VS SPY	22	45
	STAIRWAY TO HELL	23	45
	STAR BOY	22	45
	STAR GLIDER	59	119
▽	STAR STRIKE 2	44	89
	STARION	22	65
	STARQUAKE	47	105
	STRATEGY	47	95
	STREAT HAWK	42	85
	STRIKE FORCE HARRIER	44	89
	SUB	39	79
●	SUPER CYCLE	49	95
	SUPPERPIPELINE 2	15	35
	SWORD AND SORCERY	57	115
	TAI BOXING	34	69
	TARZAN	44	89
	TAU CETI	42	85
▽	TEMPEST	44	89
▽	TENNIS 3 D	52	105
▽	TENSION	54	109
	TENTH FRAME	52	105
	THANATOS	44	89
	THE GREAT ESCAPE	47	95
	THEATRE EUROPE	49	99
	THINK	44	89
	THOMAHAWK	44	89
▽	TOAD RUNNER	44	89
	TOBROUCK	44	89
▽	TOP GUN	42	85
	TORNADO LOW LEWEL	29	59
	TRAILBLAZER	44	89
	TRANSAT ONE	44	89
▽	TRIVIAL PURSUIT	72	145
	TROLLIE WALLYE	22	45
	TT RACER	47	95
▽	TURBO ESPRIT	27	55
●	UCHIMATA	49	99
	V	19	39
	VIRGIN ATLANTIC	49	99
	VOTEZ POUR MOI	42	85
	WARLORD	44	99
	WARRIOR	37	75
	WAY OF THE TIGER	42	85
●	WERNER	49	99
	WHO DARES WIN 2	29	59
	WINTER GAME	32	65
	WORLD CUP	27	55
	XARQ	49	99
	XENO	44	89
	XEVIOUS	47	95
▽	YIE AR KUNG FU 2	42	85
	ZOIDS	39	79
	ZORRO	27	55

DISQUES

	1001 BC	87	175
	1942	67	135
	3 D BOXING	47	95
	3 D GRAND PRIX	44	89
●	ACE OF ACES	69	139
▽	ACTIVATOR	57	115
	ALIEN 2	69	139
▽	ALIEN HIGWAY	57	115
▽	AMERICA'S CUP	62	125
	ANIMATOR	94	189
	ANTIRIAD	62	125
	ASPHALT	82	165
	ASTERIX	67	135
	ATHLETE	77	155
	ATLANTIS	67	135
	ATTENTAT	64	129
	AVENGER	64	129
	BACTRON	59	119
▽	BARRY MAC GUIGAN	52	105
	BAT. D'ANGLETERRE	67	135
▽	BATMAN	52	105
	BATT. POUR MIDWAY	57	115
●	BIG 4	67	135
	BIG BAND	132	265
	BIGGLES	37	75
	BILLY LA BANLIEUE	89	179
	BLUE WAR	79	159
	BOB WINNER	89	179
	BOMB JACK	34	69
	BOMB JACK 2	67	135
	BOUNDER	59	119
	BREAKTHRU	69	139
	BRIDGE PLAYER 3	74	149
	BRUCE LEE	24	49
	CAMELOT WARRIOR	77	155
	CAULDRON	44	89
▽	CAULDRON 2	52	105
	CINE CLAP	77	155
	CITY SLICKER	67	135
	COBRA	69	139
	CODENAME MAT 2	34	69
	COMMANDO	29	59
	COMPUTER HITS 6	77	155
▽	CONTAMINATION	72	145
	CRAFTON ET XUNK	62	125
●	CRYSTAL BLEU	107	215
●	DAKAR MOTO	89	179
▽	DAN DARE	59	119
	DANDY	69	139
▽	DEACTIVATOR	67	135
	DEATHVILLE	69	139
	DEEP STRIKE	67	135
▽	DESERT FOX	49	99
	DISK MASTERTRONIC 1	49	99
	DISK MASTERTRONIC 2	49	99
	DISK MASTERTRONIC 3	49	99
	DONKEY KONG	62	125
	DRAGON'S LAIR	47	95
●	DRAGON'S LAIR	47	95
●	DRAGON'S LAIR 2	67	135
●	EAGLE NEST	72	145
	EDEN BLUES	49	99

	Titre	Reprise	Vente
	ELECTRA GLIDE	62	125
	ELECTRO FREDY	29	59
	ELITE	59	119
	EMPIRE	57	115
	ENIGME A OXFORD	109	219
	EQUINOXE	65	145
	EREBUS	69	139
	ETHNOS	92	185
	EXPLORATEUR 3	117	235
	EXPLORER	67	135
	FAIAL	84	169
	FAIRLIGHT	79	159
	FER ET FLAMME	122	245
	FIGHTER PILOT	34	69
	FIRE LORD	64	129
	FOOT	32	65
▽	FRANCE GEO	72	145
	FRANK BRUNO BOXING	54	109
	FUTURE KNIGHT	67	135
	GALVAN	67	135
	GAUNTLET	72	145
	GHOST'N GOBLINS	32	65
	GLADIATOR	79	159
▽	GLIDER RIDER	52	105
	GOLDEN HITS	54	109
	GRAND PRIX 500 CC	82	165
	GRAPHIQUE CITY	89	179
	GREEN BERET	52	105
	HACKER	57	115
	HACKER 2	62	125
●	HANSE	107	215
	HARDBALL	67	135
	HARRY ET HARRY	84	169
	HIGWAY ENCOUNTER	37	75
	HIJACK	64	129
	HISTOIRE D'OR	72	165
	HUNTER KILLER	22	45
	HYPERSPORTS	37	75
	IKARI WARRIORS	67	135
	IMPOSSABALL	67	135
	IMPOSSIBLE MISSION	77	155
▽	INFILTRATOR	54	109
	INTERNATIONAL KARATE	59	119
	JACK THE NIPPER	69	139
	JAIL BREACK	62	125
	JOHNNY REB 2	77	155
	KAT TRAP	74	149
	KNIGHT GAMES	64	129
	KONAMI COIN OP HITS	72	145
	KUNG FU MASTER	32	65
▽	L'AFFAIRE SYDNEY	74	149
	L'AIGLE D'OR	44	89
	LE CINQUIÈME AXE	42	85
	LE PACTE	107	215
●	LEADER BOARD	69	139
	LES ANNALES DE ROME	77	155
	LIGHT FORCE	67	135
	LITTLE PEOPLE COMP.	57	115
	M'ENFIN	84	169
●	MAD DOG	89	179
	MANDRAGORE	64	129
●	MANHATAN 95	74	149
	MARACAIBO	82	165
	MASQUE	79	159
	MERMAID MADNESS	54	109
	METRO 2018	42	85
	MEURTRE SUR L'ATL.	***	241
	MGT	82	165
▽	MIAMI VICE	47	95
	MICROPOOL HITS	72	145
	MICROSCRABBLE	74	149
	MINDSHADOW	72	145
	MISSION ELEVATOR	62	125
	MISSION OMEGA	62	139
	MLM 3 D	82	165
▽	MONOPOLY	97	195
	MONTHY ON THE RUN	64	129
	MOVIE	64	129
	NEXUS	64	129
	NIGHT GUNNER	59	119
	ONE	89	179
▽	OPERATION NEMO	82	165
	ORPHEE	44	89
▽	PACIFIC	67	135
	PACK ELITE	64	129
	PING PONG	77	155
	POSEIDON	29	59
	PRODIGY	69	139
	PYRAMIDE D'ATLANTIS	79	159
	QUESTOR	67	135
	RAID	29	59
	RED ARROWS	59	119
	RED HAWK	64	129
	RENEGADE	67	135
▽	RESCUE ON FRACTALUS	52	105
	REVOLUTION	64	129
	ROBBOT	74	149
	ROCKY HORROR SHOW	54	109
	RODEO	82	165
	ROOM 10	59	119
	SABOTEUR	62	139
	SAI COMBAT	62	125
●	SAILING	62	125
	SAMANTHA FOX STRIP	62	125
	SAPIENS	59	119
	SCOOBYDOO	64	129
	SECRET DU TOMBEAU	89	179
●	SHOCKWAY RIDER	64	129
	SHOGUN	67	135
	SHORT CIRCUIT	72	145
●	SIGMA 7	69	139
	SILENT SERVICE	72	145
	SOLO A MILLION 2	44	89
	SOLO A MILLION 3	62	125
▽	SPACE HARRIER	54	109
	SPACE SHUTTLE	57	115
▽	SPINDIZZY	54	109
	SPITFIRE 40	69	139
	SPY VS SPY	37	75
▽	SRAM	54	109
▽	SRAM 2	84	169
	STAIRWAY TO HELL	69	139
	STAR GLIDER	79	159
	STAR STRIKE 2	65	145
	STARQUAKE	69	139
	STRATEGY	77	155
	STRIKE FORCE HARRIER	64	129
●	SUPER CYCLE	69	139
▽	SW REPORTER	84	169
	TAI BOXING	49	99
	TAU CETI	67	135
	TEMPEST	64	129
	TENNIS 3 D	57	115
▽	TENSION	67	135
	TENTH FRAME	72	145
	THANATOS	67	135
	THE PAWN	87	175
	THEATRE EUROPE	69	139
	THOMAHAWK	64	129
▽	TOAD RUNNER	72	145
	TOBROUCK	67	135
	TOP GUN	67	135
	TOP SECRET	109	219
	TORNADO LOW LEVEL	64	129
	TRAILBLAZER	67	135
▽	TRIVIAL PURSUIT	94	189
	TURBO ESPRIT	62	139
	TYRANN	74	149
●	UCHIMATA	72	145
	V	44	89
●	WERNER	77	155
	WHO DARES WIN 2	42	85
●	WINTER GAME	57	115
	XENO	57	115
	XEVIOUS	77	155
	YIE AR KUNG FU 2	72	145
	ZAXX	87	195
	ZOIDS	87	195
	ZOIDS	62	125
▽	ZOMBIE	59	119

COMMENT CALCULER VOS ÉCHANGES :

Face à chaque titre vous trouverez deux valeurs, la première est la valeur de reprise des logiciels envoyés, la deuxième le prix de vente des logiciels commandés.
Pour calculer vos échanges : additionnez les prix de vente des logiciels commandés, puis additionnez les valeurs de reprise des logiciels envoyés.
Effectuez ensuite la soustraction totale de la commande moins total de la reprise vous obtiendrez le montant de votre échange.
Si ce montant est négatif, il vous suffira de le déduire du montant de l'adhésion.

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

BOOMERANG B.P. 585 74054 ANNECY Cedex Tél. 50.67.70.42

DES NOUVEAUTÉS ARRIVENT RÉGULIÈREMENT ENTRE LES DATES DE PARUTION DE DEUX NUMÉROS, N'HÉSITEZ PAS A NOUS CONSULTER POUR CONNAITRE LES DERNIERS TITRES PARUS.

GAO

BULLETIN D'ADHÉSION

NOM ______________________ PRÉNOM ______________________

ADRESSE ______________________

CODE POSTAL ____________ VILLE ______________________

LOGICIELS ENVOYÉS

TITRE	C	D	VALEUR DE REPRISE (1ère colonne)
		TOTAL REPRISE	

LOGICIELS COMMANDÉS

TITRE	C	D	VALEUR COMMANDE (2ème colonne)
		TOTAL COMMANDE	

TOTAL COMMANDE - TOTAL REPRISE ______________________ [ ]

ADHÉSION 50 F + FRAIS D'ENVOI 15 F ______________________ [+ 65 F]

MONTANT TOTAL ______________________ [ ]

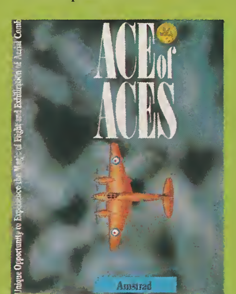
A l'ordre de Boomerang. Ci-joint par ☐ CCP ☐ CB ☐ MANDAT

VOTRE MATÉRIEL : ☐ AMSTRAD CPC ☐ COMMODORE 64

croissante... A vous de découvrir le but du jeu en utilisant tous les indices que vous pouvez récolter au fur et à mesure de votre progression... ATTENTION, ce jeu n'est disponible que sur CPC 6128 !...

US GOLD :

• ACE OF ACES : devenez l'As des As en remplissant avec succès toutes les missions successives qui vous sont confiées... A bord de votre "Mosquito", vous êtes propulsé dans la tornade de combats air-air, air-terre, au beau milieu de la Seconde Guerre mondiale.



Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :
— A'N'F SOFTWARE, LONDON, tél. 01 439 0666
— ACTIVISION, 75008 PARIS, tél. (1) 42.99.17.85
— BUG BYTE, LONDON, tél. 01.439.0666
— CHIP, 75011 PARIS, tél. (1) 43.57.26.03
— COBRA SOFT, 71104 CHALON-SUR-SAONE, tél. 85.41.63.00
— COCONUT, 75011 PARIS, tél. (1) 43.55.63.00
— COKTEL VISION, 92100 BOULOGNE, tél. (1) 46.04.70.85
— D3M, 92200 NEUILLY-SUR-SEINE, tél. (1) 47.47.16.00
— DUCHET COMPUTERS, CHEPSTOW, tél (44) 291.257.80
— ELITE, diffusé par UBI SOFT
— ENGLISH SOFTWARE, MANCHESTER
— ERE INFORMATIQUE, 94200 VITRY-SUR-SEINE, tél. (1) 45.21.01.49
— FIL, 93175 BAGNOLET, tél (1) 48.97.44.44
— FREE GAME BLOT, 38190 CROLLES
— GREMLIN GRAPHICS, SHEFFIELD, tél (0742) 753.423
— GUILLEMOT INTERNATIONAL, 56200 LA GACILLY, tél. 99.08.90.88
— IGL, 35000 RENNES, tél. 99.79.03.60
— IMAGINE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— INNELEC, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
— LOISITECH, 93106 MONTREUIL, tél. (1) 48.59.72.76
— LORICIELS, 92500 RUEIL MALMAISON, tél. (1) 47.52.18.18
— MICROIDS, 92100 BOULOGNE
— MICROMANIA, MICROPROSE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— MICROPOOL, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
— MIRRORSOFT, LONDON, tél. 01.377.48.37
— OCEAN, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— ORDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tél (1) 43.28.22.06
— PSS, COVENTRY, tél. (0203) 667.556
— TITUS, 93370 MONTFERMEIL, tél. (1) 45.09.21.40
— UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tél. 43.39.23.21
— US GOLD, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— BRITISH TELECOM, LONDON, tél. 01.379.6755
— CASCADE GAMES, HARROGATE, tél. (0423) 525325
— EXCALIBUR, 75005 PARIS, tél. 42.04.57.30
— INFOGRAMES, 69100 VILLEURBANNE, tél. 78.03.18.46
— SOFTHAWK, 38000 GRENOBLE, tél. 76.47.32.51

PARTICIPEZ A AMSTAR !

Remplissez soigneusement ce coupon et joignez-le à votre programme. Envoyez le tout à :

AMSTAR
La Haie de Pan
35170 BRUZ

Le programmeur :
Nom : ______ Prénom : ______ Age : ______

Adresse complète : ______

Le programme :
Nom : ______

Taille : ______ Périphériques utilisés : ______

Support : ☐ CASSETTE ☐ DISQUETTE

Compatibilité (testée) avec : ☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128

Attestation sur l'honneur

Je soussigné, ______, déclare être l'auteur du programme ci-joint et ne l'avoir jamais proposé à une autre revue.

Le : / / à :

Signature :

LA 1ere NUIT DES AMSTAR D'OR

Un événement important aura lieu courant juin 87 : La première Nuit des Amstar d'Or.
Jusqu'à ce jour, aucune distinction ne venait porter à l'honneur un logiciel de jeu et ses créateurs : graphistes, musiciens, scénaristes et auteurs restaient dans l'ombre et, en ces temps où un logiciel s'élabore en plusieurs mois dans un esprit d'équipe, il nous est apparu indispensable de récompenser les meilleurs d'entre eux.

Cette nouvelle distinction sera l'Amstar d'Or et c'est vous, les utilisateurs, qui participerez activement à son attribution. En fait, il n'y aura pas qu'un seul Amstar d'Or, mais plusieurs... Il faut beaucoup de travail pour imaginer un scénario ou créer une belle page écran.
Nous allons donc, en votre compagnie, attribuer ces distinctions par catégorie. Cette soirée ne sera pas seulement la fête pour les éditeurs cités : elle sera une juste récompense pour tous ceux qui ont contribué au succès du logiciel.

Nous avons choisi les nominés parmi les logiciels les plus récents : il vous appartient de décider quel sera le premier de chaque catégorie. En plus de votre vote, interviendra celui de professionnels : graphistes, musiciens, auteurs de jeux, tous indépendants et en aucun cas liés aux éditeurs concernés. Enfin, le jury sera complété par un membre de la rédaction de votre revue favorite, Amstar.
Pour participer à ce vote, vous utiliserez obligatoirement le bulletin découpé dans Amstar (nous avons spécialement mis une pub au dos afin que vous n'ayiez aucun scrupule à détacher la page).
Aucune photocopie ne sera acceptée... Il faut que vous soyiez nombreux à participer au vote pour que les récompenses soient vraiment méritées et qu'elles soient attribuées aux plus valeureux. Pour vous encourager à répondre, plusieurs bulletins seront tirés au sort et des logiciels viendront récompenser leurs expéditeurs.
Nous vous en dirons plus dans le prochain numéro d'Amstar. En attendant, votez !

BULLETIN DE VOTE

NUIT DES AMSTAR D'OR

Pour que votre vote soit valable et pris en considération, nous vous rappelons que vous devez cocher une case et une seule dans chacune des onze catégories proposées... De plus, aucune photocopie ne sera acceptée.

LISTE DES NOMINES

• Meilleur jeu d'arcade

- ☐ M.L.M. 3D — Chip
- ☐ STRYFE — Ere Informatique
- ☐ ZOX 2099 — Loriciels
- ☐ MADDOG — Titus
- ☐ MANHATTAN 95 — Ubi Soft

• Meilleure page titre

- ☐ BALL BREAKER — CRL
- ☐ HARRY ET HARRY (1ère partie) — Ere Informatique
- ☐ THE SENTINEL — Firebird
- ☐ SHORT CIRCUIT — Océan
- ☐ MADDOG — Titus

• Meilleur jeu d'aventure

- ☐ LE PASSAGER DU TEMPS — Ere Informatique
- ☐ LA CITE PERDUE — Excalibur
- ☐ LES PASSAGERS DU VENT — Infogrames
- ☐ BOB WINNER — Loriciels
- ☐ MASQUE — Ubi Soft

• Meilleur graphisme

- ☐ MEURTRES EN SERIE — Cobra Soft
- ☐ SRAM II — Ere Informatique
- ☐ LES PASSAGERS DU VENT — Infogrames
- ☐ BOB WINNER — Loriciels
- ☐ FER ET FLAMME — Ubi Soft

• Meilleur jeu de réflexion

- ☐ ETHNOS — Chip
- ☐ MEURTRES EN SERIE — Cobra Soft
- ☐ TENSIONS — Ere Informatique
- ☐ L'AFFAIRE SYDNEY — Infogrames
- ☐ M'ENFIN — Ubi Soft

• Meilleure musique

- ☐ MEURTRES EN SERIE — Cobra Soft
- ☐ LES PASSAGERS DU VENT — Infogrames
- ☐ BOB WINNER — Loriciels
- ☐ ZOX 2099 — Loriciels
- ☐ MASQUE — Ubi Soft

• Meilleur jeu de rôle

- ☐ FAIAL — Excalibur
- ☐ LES TEMPLIERS D'ORVEN — Loriciels
- ☒ FER ET FLAMME — Ubi Soft

• Scénario le plus original

- ☐ HACKER — Activision
- ☐ LITTLE COMPUTER PEOPLE — Activision
- ☐ LE PASSAGER DU TEMPS — Ere Informatique
- ☐ LE PACTE — Loriciels
- ☐ MADDOG — Titus

• Meilleur logiciel étranger

- ☐ LITTLE COMPUTER PEOPLE — Activision
- ☐ THANATOS — Durell
- ☐ BOMB JACK II — Elite
- ☒ ARKANOID — Imagine
- ☐ COBRA — Océan

• Meilleur packaging

- ☐ DEMAIN HOLOCAUSTE — Chip
- ☐ HMS COBRA — Cobra Soft
- ☒ MEURTRES EN SERIE — Cobra Soft
- ☐ LES PASSAGERS DU VENT — Infogrames
- ☐ KILLER STAR — Loisitech

AMSTAR D'OR 87

- ☐ ETHNOS — Chip
- ☐ MEURTRES EN SERIE — Cobra soft
- ☐ LE PASSAGER DU TEMPS — Ere Informatique
- ☐ LA CITE PERDUE — Excalibur
- ☐ LES PASSAGERS DU VENT — Infogrames
- ☐ BOB WINNER — Loriciels
- ☐ ZOX 2099 — Loriciels
- ☐ MADDOG — Titus
- ☐ FER ET FLAMME — Ubi Soft
- ☐ MASQUE — Ubi Soft

Si vous souhaitez participer au tirage au sort qui vous permettra peut-être de gagner un logiciel, n'oubliez pas d'inscrire vos coordonnées :

Nom : ______________________ Prénom : ______________ Age : ________

Adresse complète : ____

____

Après avoir rempli le bulletin, renvoyez cette page à : AMSTAR – La Haie de Pan – 35170 BRUZ

DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP 6 5 LA - ANGLETERRE - Tél. + 44 291 257 80

EN EXCLUSIVITÉ : DES PROGICIELS SUPER CHOUETTES EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD - SCHNEIDER 464/664/6128

DONNEZ DU CARACTERE à VOTRE IMPRIMANTE DMP 2000 OU TOUTE COMPATIBLE EPSON ET UN LOOK PROFESSIONNEL à VOS TEXTES, AVEC

SIREN PRINTMASTER (150 FF Port compris)

Le super utilitaire pour imprimantes DMP 2000 et compatibles EPSON

Pour 150.00 FF, vous recevez le SIREN PRINTMASTER (disquette 3" 464/664/6128) qui vous offre :

1. Texte en simple, double et QUADRUPLE largeur
2. Mode inversion vidéo (caractères blancs sur fond noir)
3. Un choix de 10 fontes de caractères "toutes faites" sur la disquette !
4. Soulignement à gogo
5. CREATEUR DE CARACTERES! Créez vos fontes personnelles et redéfinissez les fontes existantes (en leur ajoutant des accents par exemple)
6. Impression de l'écran graphique quel que soit le mode
7. Impression de tout écran texte
8. Impression de tout écran MODE 0 en 16 couleurs différentes
9. Tampon de 16 Koctets
10. Compatibilité avec les traitements de texte
11. Un emploi très simple à.la portée de tous

SIREN PRINTMASTER, le super utilitaire en Français pour DMP 2000 et EPSON ne vaut que 150 FF port compris

---

MODULE 2 pour SIREN PRINTMASTER

Une disquette 3" comprenant 10 fontes supplémentaires à utiliser avec SIREN PRINTMASTER, donnant ainsi un total de 20 fontes "toutes faites"

MODULE 2 .... 100.00 FF port compris.

ET TOUJOURS :

TURBO 416 pour formater les disquettes en 416 Koctets, avec son compendium de 20 utilitaires en Français

TURBO 416 sur disquette 3"
(464/664/6128) .... 175.00 FF port compris

DISCOVERY PLUS l'utilitaire en Français pour transférer de K7 à disquette les "Speedlock", "Sans en-tête", "Conventionnels", et les autres programmes protégés

DISCOVERY PLUS sur disquette 3"
(464/664/6128)'.. 150.00 FF port compris

SUPERTAPE 4000 (CPC 464 uniquement), l'utilitaire en Français pour la sauvegarde automatique K7/K7, avec 10 vitesses au choix

SUPERTAPE 4000 K7 : 90.00 FF * Disque 120.00 FF

CADEAU ! Commandez 3 des progiciels ci-dessus et nous vous offrons gratuitemnt en CADEAU le progiciel PRO SPRITE (LA FABRIQUE DE LUTINS) valant normalement 125 FF !
Créez et animez des lutins que vous intégrerez à vos programmes ! Un programme de démonstration est inclus pour vous assister. Documentation en Français.

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en Français) à :
DUCHET Computers - 51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP 6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : + 44 - 291 257 80

ENVOI IMMÉDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le monde entier
(hors Europe ajouter 10 FF par titre S.V. P.)

RÈGLEMENT PAR :
- MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs.
- EUROCHÈQUE en livres sterling (vous faites la conversion).
- CHÈQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion).

Rédiger les mandats, cheques , etc... à l'ordre de DUCHET Computers.

Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44 291 257 80 de 8 h à 19 h.

---

100 GAGNANTS !



Etant donné l'affluence de réponses, nous avons décidé d'adopter un système permettant à chacun d'avoir le maximum de chances de figurer parmi les gagnants ; c'est pourquoi nous avons organisé un tirage au sort parmi toutes les bonnes réponses... Enfin, pour être équitables jusqu'au bout, nous avons effectué le tirage proportionnellement aux pourcentages respectifs de bonnes réponses venant de la région parisienne d'une part, et de la province d'autre part.

Les photos ci-contre vous prouvent le caractère officiel de ce tirage dans lequel la ''main innocente'' était Catherine Viard et où le contrôle du bon déroulement des opérations était effectué par ''Maître'' Olivier Saoletti...





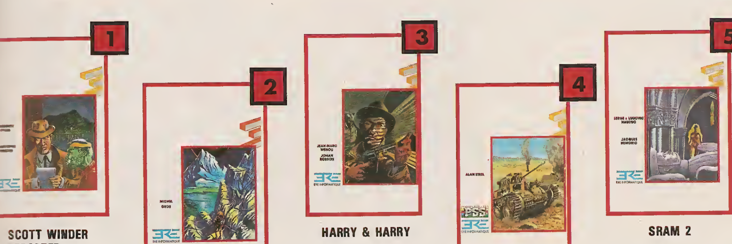
GAGNANTS CONCOURS ERE

ANGLEVIEL Didier	13300 SALON DE PROVENCE
ANTOLIN Jean-Jacques	13560 SENAS
AZAIS Sébastien	09300 LAVELANET
BARDENET M.	69360 COMMUNAY
BENOIT Olivier	51100 REIMS
BERTEAU Pierre	33110 LE BOUSCAT
BERTIN Frédéric	54550 BAINVILLE/MADON
BLANC David	41500 MER
BOLLE Sébastien	59139 WATTIGNIES
BONATTI Laurent	78430 LOUVECIENNES
BOUCAULT Frédérik	85000 LA ROCHE/YON
BOUCHART Ludovic	35530 NOYAL S/VILAINE
BOURBON Yann & Sandrine	17380 TONNAY-BOUTONNE
BRUNO Pierre	13014 MARSEILLE
CADENEL Gilles	13014 MARSEILLE
CANARD Jean-Marc	78310 MAUREPAS VILLAGE
CARBES J.-Claude	25220 THISE
CARGOL Laurent	13140 MIRAMAS
CARRILHO Jean-José	21200 BEAUNE
CHAUVEAU Xavier	95130 FRANCONVILLE
CHAUVIN Eric	92700 COLOMBES
COLIN Pierre	29144 POULDREUZIC
CONAN Henri	84240 LA TOUR D'AIGUES
DALOISO Stéphane	38100 GRENOBLE
DECKER Michael	97405 ST DENIS Cédex – REUNION
DE PECHY Philippe	35136 ST-JACQUES DE LA LANDE
DUBOIS Marion	35300 FOUGERES
DUBOIS Marion	35133 BEAUCE
FAVROT Dominique	21100 DIJON
FERCOT Laurent	60680 GRANDFRESNOY
FEURTE Sébastien	77100 MEAUX BEAUVAL
FEVRIER Nicolas	30130 PONT ST ESPRIT
FLEISCH Thierry	83170 BRIGNOLES
FOURLEGNIE Bertrand	59700 MARCQ EN BAROEUL
FOURNIER Jean-Paul	69677 BRON Cédex
GARLIN Ludovic	84310 MORIERE-LES-AVIGNONS
GEOFFROY Frank	52130 WASSY
GONCALVES Fernand	60000 BEAUVAIS
GRAS Joël	02700 PARGNIERS
GUTIERREZ Alexis	33400 TALENCE
GUYOMARC'H Sylvain	14100 LISIEUX
HAUTREUX Danielle	45500 GIEN
HOTTIAUX L.	77183 CROISSY BEAUBOURG
IMBEAUX Laurent	54800 CONFLANS
JEROME Jean-Marc	5400 NANCY
JORGE	93110 ROSNY S/S BOIS
JOUFFRAY Laurent	83220 LE PRADET
LACQUEHAY Marc	77310 ST PARGEAU/PONTHIERRY
LANCIA Pierre	69009 LYON
LARRIERE Alexis	70270 MELISEY
LAURENT Thierry	76480 DUCLAIR
LE BRAS Damien	76290 MONTIVILLERS
LE GOFF Yannick	22950 TREGUEUX
LEVEQUE David	88390 DARNIEULLES
LECOMTE Jérôme	60190 ESTREES ST DENIS
LEGUEN Alain	75019 PARIS
LEHNEN Christian	93390 CLICHY S/S BOIS
LEMOINE Damien	77540 ROZAY EN BRIE
LEONARD David	57100 THIONVILLE
LERAY Philippe	91220 BRETIGNY S/ORGE
LO Philippe	94000 CRETEIL
LONGLET Cédric	94500 CHAMPIGNY
MAIR Frédéric	91300 MASSY
MANSIER Nicolas	75015 PARIS
MARTIN Jean-Stéphane	77113 SEINE-PORT
MARTY Régis	92220 BAGNEUX
MEHL Thierry	68260 KINGERSHEIM
MIONI Julien	47190 AIGUILLON
MONEGER Cédric	75012 PARIS
NICOLAS Paul	91390 MORSANG S/ORGE
PARMENTIER François	67000 STRASBOURG
PARTHIOT Laurence	89400 MIGENNES
PAVINATO Didier	74500 EVIAN
PHILIPPE Nicolas	84120 PERTUIS
PICHAUD Eric	11400 CASTELNAUDARY
PIECHOTA Richard	75012 PARIS
PIERRE Sébastien	61150 ECOUCHE
PILET Ludovic	14000 CAEN
POLYNICE Jeff	75012 PARIS
PRORIOL Hervé	42100 ST ETIENNE
PRUD'HOMME Alain	34000 MONTPELLIER
RAME Karelle	35430 CHATEAUNEUF
ROYER Philippe	84320 ENTRAIGUES
SACHE Jean-Marc	74300 CLUSES
SALAUN Fabrice	77680 ROISSY EN BRIE
SCHACKMANN Rémi	89100 PARON
SCHAFFNER Olivier	67100 STRASBOURG
SCHMITT Emmanuel	67800 BISCHHEIM
SCHREIBER Nicolas	95210 ST GRATIEN
SCOUARNEC Sébastien	92120 MONTROUGE
STAEDEL Hervé	57710 AUMETZ
STARON Yann	66300 LLUPIA
TARTONNE Luc	34000 MONTPELLIER
THAI Olivier	94100 ST MAUR DES FOSSES
TINE Frédéric	55100 VEROUN
UNG Song Chhay	75019 PARIS
VASALO Emmanuel	84700 SORGUES
VICHOT Christophe	83160 LA VALETTE DU VAR
WASTIAUX Jean-Frédéric	85280 LA FERRIERE
ZAQUINE Jean-Charles	75014 PARIS

CONCOURS



L'INSTANT FATIDIQUE EST ENFIN ARRIVE ! JE SENS L'ANGOISSE QUI VOUS ETREINT ET VOS YEUX N'OSENT MÊME PAS FAIRE UN LEGER DEPLACEMENT VERS LA DROITE AFIN DE CONSULTER LA LISTE DES HEUREUX GAGNANTS...
ET VOUS AVEZ RAISON D'ÊTRE INQUIET ! EN EFFET, LE CONCOURS VOUS A TELLEMENT PLU QUE NOUS AVONS LITTERALEMENT ETE SUBMERGES PAR L'ENVOI MASSIF DE VOS CARTES POSTALES...
AVANT DE PASSER AU VERDICT FINAL, NOUS VOUS REPROPOSONS LES JACQUETTES DES LOGICIELS MAIS, CETTE FOIS, AVEC LES REPONSES :



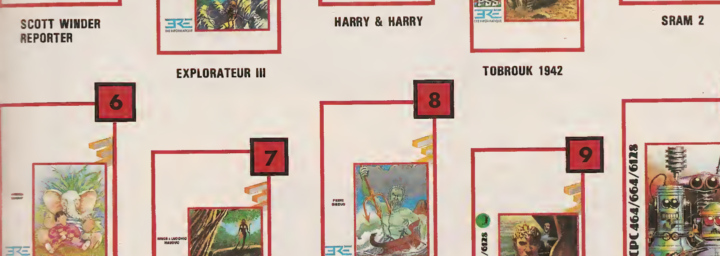
1 SCOTT WINDER REPORTER

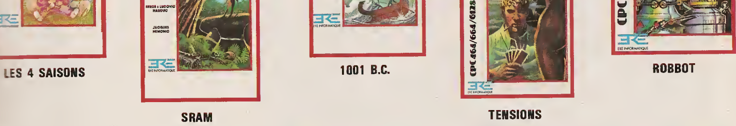
2 EXPLORATEUR III

3 HARRY & HARRY

4 TOBROUK 1942

5 SRAM 2





6 LES 4 SAISONS

7 SRAM

8 1001 B.C.

9 TENSIONS

10 ROBBOT


ATARI·ST
AMSTRAD
TAITO
COIN-OP
COMMODORE
SPECTRUM
TAITO
COIN-OP
ARKANOID
Licensed from © Taito Corp. 1986.
Programmed for Amstrad, Spectrum.
Commodore Atari by Imagine Software.
GOLDEN
coin-op
Hot Shot
Imagine
...the name
of the game
ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF

LE coin du livre

TURBO PASCAL
Douglas Stivison
Réf. S01. 210 p., 148 F
Ce livre a été écrit afin d'aider les utilisateurs d'Amstrad à développer aussi rapidement que possible les programmes en Turbo Pascal.

Nouveau
L'ASSEMBLEUR SOUS CP/M
Anatole d'Ardancourt et Michel Laurent
Réf. S02, 200 p., 148 F
Cet ouvrage a pour but de familiariser le programmeur en assembleur avec ces utilitaires mis à sa disposition sous le système d'exploitation CP/M+

Nouveau
MUSIQUE ET SON
Gérard Blanc et Philippe Destrebecq
Réf. S03, 160 p., 138 F
Ce livre décrit la mise en œuvre du synthétiseur musical de l'Amstrad

Nouveau
JEUX D'AVENTURE
Franck Vivier et Jean-Luc Joude
Réf. S04, 224 p., 128 F
Ce livre se propose, au fil des chapitres, d'amener le lecteur à la résolution d'un problème complet, la programmation d'un jeu d'aventure

GEREZ VOTRE PORTEFEUILLE BOURSIER
Jean-Claude Despoine et François Pierre
Réf. S05, 140 p., 98 F
Cet ouvrage aidera l'amateur à gérer plus efficacement son portefeuille de valeurs.

PROGRAMMEZ VOTRE TRAITEMENT DE TEXTE
Jean-Claude Despoine
Réf. S06, 140 p., 128 F
Le traitement de texte présenté dans cet ouvrage, pour l'essentiel en assembleur, est destiné à tous les possesseurs de CPC 464 (avec ou sans lecteur de disquettes), 664 et 6128.

PROGRAMMES D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
Daniel Lebigre
Réf. S07, 240 p., 148 F
Cet ouvrage permettra au lecteur d'aborder le monde fascinant de l'intelligence artificielle.

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR
Thomas Lachand-Robert
Réf. S08, 240 p., 148 F
Cet ouvrage est destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine.

TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR
Georges Fagot-Barraly
Réf. S09, 160 p., 98 F
Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

JEUX EN ASSEMBLEUR
Eric Ravis
Réf. S10, 104 p., 78 F
Les 18 jeux présentés dans ce livre utilisent toutes les possibilités de votre micro-ordinateur.

LOCOSCRIPT
Bernard Le Dû
Réf. S11, 140 p., 110 F
Ce livre est une introduction et, par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide de ce traitement de texte.

MISE AU POINT DES PROGRAMMES BASIC
Claude Vivier et Yvon Jacob
Réf. S12, 148 p., 98 F
Ce livre étudie la manière dont sont stockés, dans la mémoire d'un micro-ordinateur, un programme Basic et ses variables associées.

JEUX DE REFLEXION
Georges Fagot-Barraly
Réf. S13. 200 p., 78 F
Cet ouvrage contient vingt programmes de jeux de réflexion écrits pour les ordinateurs Amstrad.

ASTROCALC
Gérard Blanc et Philippe Destrebecq
Réf. S14, 168 p., 148 F
Si vous souhaitez disposer d'un outil de calculs permettant l'érection d'un thème natal ou d'une revolution solaire, la comparaison de thèmes, cet ouvrage vous comblera.

CREER DE NOUVELLES INSTRUCTIONS
Jean-Claude Despoine
Réf. S15, 144 p., 128 F
Cet ouvrage contient de nombreux exemples de programmes : pause de x secondes, intégration d'un programme machine, dessin d'un quadrilatère.

GAGNEZ AUX COURSES
Jean-Claude Despoine
Réf. S15, 112 p., 98 F
Ce livre se propose d'expliquer comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course d'une manière rationnelle et rapide.

CP/M PLUS
Anatole d'Hardancourt
Réf. S17, 208 p., 148 F
Après le succès des CPC 464 et CPC 664, utilisant la version 2.2 de CP/M, Amstrad présente ses deux nouvelles machines (CPC 6128 et PCW 8256) equipées de la version 3.0, encore appelée CP/M Plus.

GUIDE DU BASIC ET DE L'AMSDOS
Jean-Louis Greco et Michel Laurent
Réf. S18, 288 p., 128 F
Ce guide est un dictionnaire complet du Basic Amstrad disponible sur les modèles CPC 464, CPC 664 et CPC 6128

GRAPHISME EN TROIS DIMENSIONS
Thomas Lachand-Robert
Réf. S19, 240 p. 148 F
Vous pourrez, grâce à ce livre, représenter des polyèdres, des surfaces, voire des objets plus complexes en trois dimensions sur l'écran de votre ordinateur.

ASTROLOGIE/ NUMEROLOGIE/ BIORYTHMES
Pierrick Bourgault
Réf. S20, 160 p., 108 F
Cet ouvrage se présente en quatre parties : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes.

CP/M 2.2
Anatole d'Hardancourt
Réf. S21, 248 p., 128 F
Avec l'Amstrad, le système CP/M disponible pour la première fois sur un ordinateur coûtant moins de cinq mille francs, ouvrant à celui-ci l'immense bibliothèque des programmes d'applications professionnelles

GUIDE DU GRAPHISME
James Winford
Réf. S22, 208 p., 108 F
Cet ouvrage présente, à l'aide d'exemples de programmes en Basic, toutes les techniques indispensables pour permettre au lecteur de réaliser de façon simple et rapide ses programmes graphiques.

L'AMSTRAD EXPLORE
John Braga
Réf. S23, 192 p., 108 F
A ceux qui ont déjà acquis les rudiments du Basic, ce livre permettra d'approfondir leur connaissance de la programmation.

PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR
Georges Fagot-Barraly
Réf. S24, 208 p., 108 F
Tous les utilisateurs d'Amstrad qui veulent aller plus loin, après avoir maîtrisé les ressources du Basic, trouveront dans cet ouvrage les éléments nécessaires pour aborder la programmation en assembleur.

56 PROGRAMMES
Stanley R. Trost
Réf. S25, 160 p., 78 F
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application personnels et professionnels.

PREMIERS PROGRAMMES
Rodnay Zaks
Réf. S26, 248 p., 108 F
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure

JEUX D'ACTION
Pierre Monsaut
Réf. S27, 96 p., 49 F
18 jeux d'action en Basic pour votre Amstrad : tank, trace, D.C.A., blitz, squash, alphabet, numérix, atterrissage, etc.

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD
D.J. David
Réf. P01, 216 p., 115 F
Cet ouvrage apprend à programmer en Basic l'Amstrad CPC et à en utiliser les capacités graphiques et sonores. Ce livre s'adresse aux utilisateurs débutants de l'Amstrad CPC 464, 664 et 6128

EXERCICES EN BASIC POUR AMSTRAD
M. Charbit
Réf. P02, 256 p., 130 F
Tous les programmes de cet ouvrage, destiné au débutant qui veut se perfectionner

BASIC AMSTRAD 1°)Méthodes pratiques
J. Boisgontier
Réf. P21, 208 p., 105 F
Destiné aux possesseurs d'Amstrad qui ont déjà pratiqué le langage Basic

BASIC AMSTRAD 2°) Programmes et fichiers
J. Boisgontier
Réf. P22, 144 p., 95 F
Pour les utilisateurs initiés, une mine d'applications :
- des programmes graphiques,
- des programmes de gestion de fichiers,
- des jeux à exécution très rapide,
- des programmes éducatifs

BASIC PLUS 80 ROUTINES SUR AMSTRAD
M. Martin
Réf. P23, 168 p., 100 F
L'auteur propose 80 routines pour simuler des fonctions qui n'existent pas directement sur la machine.

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD CPC
D.-J. David
Réf. P03, 168 p., 120 F
Ce livre étudie la programmation en Basic des fichiers et des périphériques. Le lecteur doit déjà bien maîtriser les instructions de base du CPC.

TURBO PASCAL SUR AMSTRAD
D. Brandels et F. Blanc
Réf. P04, 232 p., 135 F
Destiné aux possesseurs d'Amstrad 464, 664, 6128 et PCW 8256, ce livre leur permettra de maîtriser ce langage très puissant. Une bonne connaissance d'un langage comme le Basic est nécessaire.

ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD
M. Henrot
Réf. P24, 192 p., 105 F
Pour lire cet ouvrage, il faut avoir une bonne pratique du langage Basic.

CP/M PLUS SUR AMSTRAD 6128 ET 8256
Y. Dargery
Réf. P25, 128 p., 100 F
L'utilisateur initié de l'Amstrad CPC trouvera ici tous les éléments qui lui permettront d'utiliser à fond les "plus" de CP/M 3.

RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD
D. Roy et J.-J. Weyer
Réf. P05, 368 p., 200 F
De très nombreux programmes de graphismes et de mathématiques permettront aux possesseurs d'Amstrad (464, 664, 6128) d'améliorer leurs connaissances en assembleur Z80.

CLEFS POUR AMSTRAD CPC
Tome 1 - Système de base
D. Martin
Réf. P06, 224 p., 140 F
Un memento indispensable au programmeur de CPC.

CLEFS POUR AMSTRAD CPC
Tome 2 - Système disque
D. Martin et P. Jadoup
Réf. P07, 232 p., 155 F
Consacré aux Amstrad CPC 464, 664, 6128 et PCW 8256, ce mémento procure un accès rapide à l'ensemble des informations indispensables à l'utilisateur du système disque : commandes, points d'entrée des routines disque, blocs de contrôle

LE LIVRE DE L'AMSTRAD
D. Martin et P. Jadoup
Réf. P08, 256 p., 120 F
Pour l'amateur initié qui veut en savoir plus

102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD
J. Deconchat
Réf. P09, 248 p., 120 F
Ce livre, idéal pour le débutant, va, au fil de ses 102 programmes de jeux, guider le lecteur dans l'exploration du Basic Amstrad.

SUPER JEUX AMSTRAD
J. F. Séhan
Réf. P10, 240 p., 120 F
Des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard pour l'amateur, déjà initié, qui veut maîtriser rapidement le Basic.

AMSTRAD EN FAMILLE
J. F. Séhas
Réf. P11, 240 p., 120 F
Une sélection de 40 programmes pour la maison touchant à sept domaines.

AMSTRAD A L'ECOLE
D. Vielsen et A. Garcia-Ampudia
Réf. P12, 232 p., 120 F
21 programmes d'enseignement assisté par ordinateur à recopier.

AMSTRAD EN MUSIQUE
D. Lemahieu
Réf. P13, 244 p., 165 F
Cet ouvrage va permettre à l'utilisateur, déjà initié au langage Basic, la traduction d'œuvres musicales sur Amstrad

PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD ET APPLE
P. Moigneau et X. de la Tuthaye
Réf. P14, 192 p., 180 F
Permet à l'amateur, déjà initié au Basic, l'exploration de toutes les ressources de la photo.

CLEFS POUR DBASE II ET III
M. Keller
Réf. P15, 464 p., 285 F
Cet outil de référence pour tout programmeur.

CLEFS POUR MULTIPLAN
Version 2.0
J.-L. Marx et A. Thibault
Réf. P16, 132 p., 105 F
Cet ouvrage de référence pour l'utilisateur de Multiplan.

SUPER GENERATEUR DE CARACTERES SUR AMSTRAD
J.-F. Séhan
Réf. P17, 216 p., 140 F
Cet ouvrage, destiné aux amateurs initiés au Basic, propose un programme original de création de caractères graphiques.

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC
F. Pierat
Réf. P18, 304 p., 145 F
Cet ouvrage permet de programmer des applications graphiques en assembleur sur Amstrad

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR AMSTRAD CPC
G. Fouchard et J.-Y. Corre
Réf. P19, 128 p., 110 F
Un informaticien et un peintre se sont associés pour donner envie à l'amateur de se lancer dans la création d'images.

BON DE COMMANDE
A renvoyez avec votre règlement à **STAMP DIFFUSION**,
17, rue Russeil 44000 NANTES

Frais de port en sus: 25F
Ci-joint mon règlement par chèque ou mandat.

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Signature.

Veuillez m'envoyer les ouvrages dont j'indique les titres ci-dessous.

Réf.	Titres	Quantité	Prix
		Total	



THE ADVANCED
OCP ART STUDIO

THE ADVANCED ART STUDIO

L'OCP Art Studio, sacré meilleur programme de création graphique a maintenant un rival de taille : l'Advanced OCP Art Studio. Les options sont encore plus variées et les manipulations des couleurs toujours plus performantes. Le programme de création graphique le plus complet de sa génération !

Désormais disponible sur

CBM 64-128 : C : 259 F - D : 259 F
ATARI ST : D : 259 F
AMSTRAD 6128 : D : 259 F

GUILD of THIEVES

By Magnetic Scrolls

GUILD OF THIEVES

La suite tant attendue de The Pawn, déjà reconnu comme un grand classique du genre ! Avec "Guild of Thieves", vous allez retrouver le monde étrange de Kerovnia et vous lancer dans des aventures encore plus époustouflantes, dans un décor encore plus grandiose... Les graphismes sont de véritables chefs-d'œuvre !

CBM 64-128 : (2) Disquettes : 205 F
ATARI ST : D : 259 F
AMSTRAD 6128 : D : 205 F
ATARI 800-130 : D : 205 F
AMIGA : D : 259 F
PCW 8256 : D : 259 F **MAC** : D : 259 F
APPLE II : D : 205 F

TRACKER

TRACKER

Votre stratégie contre l'intelligence artificielle. Vous pensez pouvoir relever le défi ? Méfiez-vous des surprises ! L'ordinateur s'adaptera à votre niveau. Vous pouvez toujours essayer de le coincer !

En 3 D dans la ligne des prix Rainbird

CBM 64-128 : C : 155 F - D : 185 F
ATARI ST : D : 259 F **MAC** : 259 F
IBM : 205 F

RAINBIRD

UBI SOFT - 1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX - FRANCE
Tél. 16 (1) 43 39 23 21 — Télex 262 415 F

puis les parenthèses "fermées" : elles doivent être exactement en même quantité ; sinon plantage (le BASIC les compte lui !).

PUISSANCES ET RACINES

Nous avons déjà vu l'opérateur "puissance", à savoir la "flèche en haut". Quel est le volume d'un cube de 14,7 cm d'arête ?
PRINT 14.7↑3 donne 3176.523 cm³
Surface d'un cercle de 12 cm de diamètre ?
PRINT PI*12↑2/4 soit 113.097336 cm²
L'AMSTRAD connaît le nombre PI avec treize décimales, même si PRINT PI n'en présente que huit...
Pour les racines carrées c'est SQR, exemple PRINT SQR(81).
Vous pensez que votre calculatrice made in Hong-Kong en fait autant. Ah oui ? Et les racines cubiques ? Très simple. On demande puissance de (1/3)
PRINT 100 ↑(1/3), soit 4.64158884
Si vous oubliez les parenthèses l'ordinateur ferait 100 puissance 1 = 100, puis divisé par 3 = 33.3333... parce que le signe puissance est plus prioritaire que la division (rappel).

INT ET ROUND

INT prend la partie entière *la plus petite* d'un nombre décimal.
PRINT INT(14.98) donne 14
PRINT INT(-14.27) donne -15
Et oui ! c'et le piège, car -15 est un entier *plus petit* que -14. Rappelez-vous en.
ROUND est une spécialité du BASIC AMSTRAD, pensez à l'utiliser, elle est formidable : elle *arrondit* un nombre avec le nombre de décimales désiré.
PRINT ROUND(34.13678,2) donne 34.14
PRINT ROUND(34.13456,2) donne 34.13
PRINT ROUND(34.134) donne 34
PRINT ROUND(-14.27) donne -14
et non -15 comme avec INT...
Essayez ROUND(PI,4)
Pour afficher le résultat d'une division pensez toujours à la traiter par ROUND ; ainsi pour une consommation d'essence exprimée en litres aux 100 km :
PRINT ROUND(100*L/KM,1)
avouez que ce serait grotesque de donner huit décimales ! Une suffit.

MOD ET FIX

MOD est l'abréviation de "modulo". Le modulo c'est le "reste" quand on fait une division à la main, donc sans calculer les décimales. Je m'explique :
100 divisé par 60. Cela fait 1 avec un reste (modulo) de 40. OK ? Essayons :
PRINT 100 MOD 60, on obtient 40.
En revanche FIX nous donne la partie entière de la division :
PRINT FIX(100/60) donne 1.
J'ai choisi l'exemple de la division par 60 pour vous montrer une application utile : décomposer un nombre de secondes en heures, minutes et secondes. Ici 100 secondes se traduit par 1 minute et 40 secondes (par FIX et MOD).

Le mini programme du listing 1 calcule un nombre de secondes en jours, heures, minutes et secondes .

Vous verrez ainsi qu'un million de secondes se décompose en 11 jours 13 heures 46 minutes et 40 secondes.

LES NOMBRES TRES GRANDS OU TRES PETITS

Il arrive que l'on ait à manier de très grands nombres (millions, milliards), non pas pour calculer nos petites économies mais parce que l'on a affaire à des unités très spéciales. Le cas typique est l'électronique où il est banal de multiplier des centaines de milliers d'OHMS (unité de résistance) par des milliardièmes de FARAD (unité de condensateur). Quelle corvée s'il fallait aligner tous ces zéros, et sans se tromper ! Heureusement il y a la notation dite "scientifique" qui simplifie tout. C'est la fameuse lettre E. Exemples :

4E3 = 4000 soit 4 et trois zéros
4.512E3 = 4512 soit 3 décalages à droite du point. Le chiffre suivant E indique de combien de « crans » il faut décaler le point décimal. Quatre millions s'écrit 4E6, cinq milliards s'écrit 5E9, sept milliards et demi c'est 7.5E9. OK ? Rappelez-vous : E3 = milliers, E6 = millions, E9 = milliards.
Voyons maintenant les très petits nombres : un millionième c'est 1E-6, trois milliardièmes 3E-9. Pratique non ? Exemple, multiplions 2.7 millions par 6.8 milliardièmes.
PRINT 2.7E6*6.8E-9
résultat 0.01836
L'AMSTRAD convertit automatiquement en notation scientifique tout nombre plus grand qu'un milliard. S'il répond 1.23 E+10 c'est 12.3 E9, et 1.23 E+11 = 123 E+9 (123 milliards). Si on diminue le nombre qui suit E il faut d'autant décaler le point décimal vers la droite.
Dans les livre de physique la notation scientifique s'appelle « en puissances de dix ». Pour transcrire en BASIC remplacez le « 10 » par E. Exemple 2,56 10^4 devient 2.56 E4 en BASIC.

FONCTIONS DIVERSES

Supposons que vous vous intéressez à la différence de deux nombres variables A et B. Selon que l'un est plus grand que l'autre cette différence A-B sera positive ou négative et cela vous gêne ; vous voulez une différence « absolue » (positive). Très simple : D = ABS(A-B)
Mais d'un autre côté vous aimeriez aussi savoir lequel est le plus grand, donc le « signe » (+ ou -) de (A-B)
G = SNG(A-B)
Si A-B est négatif G = -1 ; si A-B est positif G = +1 ; si A-B = 0, G = 0.
Deux autres fonctions spectaculaires sont MAX et MIN. Elles permettent de dénoncer le plus grand ou le plus petit d'une série de nombres. Supposons que l'on ait six notes A,B,C,D,E et F. Quelle est la plus forte ?
PRINT MAX(A,B,C,D,E,F)
tandis que PRINT MIN(A,B,C,D,E,F) donnera la plus minable. Mais attention ! On ne saura pas à quelle variable A à F elle correspond... MAX et MIN renvoient seulement le nombre "record".

LA FONCTION DEF FN

Super puissante ! Le temps d'un programme on va se créer une fonction BASIC "maison" quin ous simplifiera le listing.
Imaginons que vous ayez très souvent à calculer le poids de tiges (ou fils) de fer dont vous connaissez le diamètre et la longueur. Et ce en plusieurs endroits de votre programme. Ce serait merveilleux s'il y avait une fonction BASIC du genre TIGE (diamètre, longueur) qui donnerait directement le poids en grammes ! Hé bien, faisons-la... (listing 2).

Notre nouvelle fonction doit être précédée de FN ('FUNCTION") pour *prévenir* le BASIC que c'est une fonction "maison". Son nom réel sera donc FN TIGE (D,L). Tout d'abord, ligne 30, il faut la définir : c'est DEF ("DEFINE"), notre nom de fonction suivi de égal et de sa formule de calcul. (Elle peut être bien plus complexe !).
Cette formule est mémorisée, on aura plus jamais à la réécrire.
La simplicité de la ligne 70 se passe de commentaires.
Quelques remarques : dans l'étape DEF de la ligne 30 on met entre parenthèses les deux PARAMETRES (diamètre et longueur) dont on aura besoin pour le calcul. Nous avons en ligne 70 changé le nom de ces variables pour montrer que cela n'a pas d'importance. En revanche il est obliga-



KONAMI'S COIN-OP HITS
CINQ
SUPER JEUX D'ARCADE
POUR LE PRIX D'UN
HYPER SPORTS
Konami
GREEN BERET
Konami
Yie Ar KUNG-FU
Konami
Mikie
Konami
TOP TILT 86
8e
MICRO LOISIRS
PING PONG
Konami
KONAMI'S COIN-OP HITS
DISPONIBLE SUR AMSTRAD
CASSETTES
ET
DISQUETTES
COMMODORE
SPECTRUM







JUMP

Benoît DENIS

Boïng, boïng ! Jump est un jeu plein de rebondissements. Une petite ventouse montée sur ressort, tel est le personnage principal de l'histoire. Elle se déplace grâce aux flèches horizontales du curseur. Plus l'appui est long et plus le saut est important. Le but du jeu est de récupérer les "machins-choses" verts des plateformes avant que le ciel ne vous tombe sur la tête.
Attention, précaution d'emploi : ne pas abuser du jeu, il est dangereux pour les nerfs.

```
10 REM ****************************
20 REM ***                      ***
30 REM ***  J    U    M    P    ***
40 REM ***                      ***
50 REM ***       P  A  R        ***
60 REM ***                      ***
70 REM ***  B.      D E N I S   ***
80 REM ***                      ***
90 REM ****************************
100 SYMBOL AFTER 33
110 SYMBOL 38,&X11000,&X111100,&X1111110
,&X11111111,&X100,&X11000,&X11111111,&X0
120 SYMBOL 35,&X0,&X11111111,&X1111110,&
X111100,&X111100,&X1111110,&X11111111,&X
0
130 SYMBOL 34,&X0,&X0,&X0,&X11000,&X1111
00,&X1111110,&X11111111,&X0
140 SYMBOL 36,0,255,255,255,&X1111110,&X
111100,&X11000,&X0
150 SYMBOL 37,0,255,255,255,255,255,255,
255
160 SYMBOL 42,255,255,255,255,&X1111110,
&X111100,&X11000
170 REM ********************************
180 REM  A F F I C H A G E   E C R A N S
190 REM ********************************
200 MODE 1:GOSUB 1920
210 INK 2,0:INK 3,0:INK 1,0
220 GOSUB 2590:MODE 1:GOSUB 1830
230 INK 2,6:INK 3,26:INK 1,18
240 j=REMAIN(3):LOCATE 40,20:PRINT CHR$(
19)
250 ON ta GOSUB 950,960,970,980,990,1000
,1010,1020,1030,1040,1050
260 ytop=1
270 INK 2,6:INK 3,26:INK 1,16
280 xy=1:yy=19:LOCATE xy,yy:PRINT CHR$(3
8)
290 REM ********************************
300 REM       BOUCLE   PRINCIPALE
310 REM ********************************
320 EVERY nivl,3 GOSUB 410
330 IF INKEY(1)<>-1 OR INKEY(8)<>-1 THEN
 GOTO 340 ELSE GOTO 330
340 IF INKEY(1)=0 THEN flag=1 ELSE flag=
0
350 LOCATE xy,yy:PRINT CHR$(34)
360 FOR x=1 TO 250
370 IF INKEY(1)=0 OR INKEY(8)=0 THEN NEX
T
380 Yx=x/10
390 bruit=50
400 IF flag=0 THEN 500 ELSE 460
410 ax=POS(#0):ay=VPOS(#0):ytop=ytop+1:I
F ytop=yy THEN GOTO 890 ELSE IF ytop=20
THEN GOTO 2690
420 LOCATE 1,ytop-1:PAPER 2:PRINT SPACE$
(40);:PAPER 0:PEN 2:PRINT STRING$(40,42)
:PEN 3:LOCATE ax,ay:RETURN
430 REM ****************
440 REM ** D R O I T E **
450 REM ****************
460 depx=1:depy=1:GOSUB 520:GOTO 330
470 REM ****************
480 REM ** G A U C H E **
490 REM ****************
500 depx=-1:depy=1:GOSUB 520:GOTO 330
510 REM ****************************
520 REM ** D E P L A C E M E N T S **
530 REM ****************************
540 x=xy:y=yy:debut=1:fin=Yx
550 FOR dep=debut TO fin
```

```
560 ON SQ(4) GOSUB 730
570 x1=x+depx:y1=y-depy
580 IF x1=0 THEN x1=1 ELSE IF x1=41 THEN
 x1=40
590 IF y<=2 THEN y1=1
600 t=TEST(x1*16-9,(25-y1)*16+6):IF t<>0
 THEN GOTO 750
610 LOCATE x,y:PRINT" ":LOCATE x1,y1:PRI
NT CHR$(38)
620 bruit=bruit-1
630 x=x1:y=y1:NEXT
640 x1=x+depx:y1=y+depy
650 ON SQ(4) GOSUB 730
660 IF x1=0 THEN x1=1 ELSE IF x1=41 THEN
 x1=40
670 IF y1>24 THEN GOTO 800
680 IF TEST(x1*16-9,(25-y1)*16+6)<>0 THE
N GOTO 800
690 LOCATE x,y:PRINT" ":LOCATE x1,y1:PRI
NT CHR$(38)
700 bruit=bruit+1
710 x=x1:y=y1:GOTO 640
720 xy=x:yy=y:RETURN
730 SOUND 4,bruit,5,10
740 RETURN
750 IF t=2 THEN GOTO 890
760 ENT -1,10,1,1,10,-1,1
770 SOUND 1,50,10,15,,1
780 LOCATE x,y:PRINT CHR$(38)
790 GOTO 640
800 IF x1=1 OR x1=40 THEN 810 ELSE IF TE
ST ((x1-depx)*16-9,(25-y1)*16+6)=0 THEN
x1=x1-depx:GOTO 690
810 xy=x:yy=y
820 IF TEST(xy*16-9,(25-(yy+1))*16+6)=1
THEN LOCATE xy,yy+1:PRINT CHR$(37):sc=sc
+100:GOTO 870 ELSE RETURN
830 RETURN
840 REM ***************
850 REM ** S C O R E **
860 REM ***************
870 LOCATE #1,8,2:PRINT#1,USING "#####";
sc:IF sc-ansc=700 THEN ansc=sc:ta=ta+1:L
OCATE#1,29,2:PRINT#1,ta:GOTO 230 ELSE RE
TURN
880 RETURN
890 ENT -1,10,1,1,10,-1,1:SOUND 1,50,10,
15,,1,31
900 LOCATE #1,(2*vie)-1,5:PRINT#1," ":an
sc=sc
910 vie=vie-1:IF vie=0 THEN 2690 ELSE 23
0
920 REM *********************
930 REM ** R E S T O R E S **
940 REM *********************
950 RESTORE 1060:GOTO 1810
960 RESTORE 1160:GOTO 1810
970 RESTORE 1230:GOTO 1810
980 RESTORE 1330:GOTO 1810
990 RESTORE 1390:GOTO 1810
1000 RESTORE 1450:GOTO 1810
1010 RESTORE 1530:GOTO 1810
1020 RESTORE 1570:GOTO 1810
1030 RESTORE 1660:GOTO 1810
1040 RESTORE 1760:GOTO 1810
1050 niv=niv+1:ni=niv+1:niv1=500-40*INT(
niv/2):ta=1:GOSUB 1870:GOTO 230
1060 REM *********************
1070 REM ** T A B L E A U X **
1080 REM *********************
1090 DATA 1,1,40,42,2,5,5,2,37,3,7,5,1,3
5,1,8,5,3,37,3,11,5,1,35,1,12,5,2,37,3
1100 DATA 1,7,1,37,3,3,7,3,37,3,6,7,4,36
,2,10,7,1,37,3,11,7,1,36,2,12,7,2,37,3
1110 DATA 24,9,7,37,3,31,9,1,35,1,32,9,2
,37,3
1120 DATA 3,10,5,37,3,8,10,1,35,1,9,10,5
,37,3
1130 DATA 17,13,4,36,2,24,13,5,37,3,29,1
3,1,35,1,30,13,3,37,3
1140 DATA 1,16,4,37,3,5,16,1,35,1,6,16,1
,37,3,8,16,6,36,2,17,16,3,37,3,19,16,1,3
5,1,20,16,1,37,3
1150 DATA 1,20,40,37,3,255
1160 DATA 1,1,40,42,2,16,5,4,37,3,20,5,1
,35,1,21,5,3,37,3
1170 DATA 10,6,3,37,3,28,6,3,37,3
1180 DATA 1,8,4,37,3,5,8,1,35,1,6,8,2,37
,3,34,8,3,37,3,37,8,1,35,1,38,8,3,37,3
1190 DATA 16,10,3,36,2,26,10,3,36,2
1200 DATA 13,13,4,37,3,17,13,1,35,1,18,1
3,4,37,3,22,13,1,35,1,23,13,4,37,3,27,13
,1,35,1,28,13,4,37,3
1210 DATA 30,17,4,37,3,34,17,1,35,1,35,1
7,3,37,3
1220 DATA 1,20,40,37,3,255
1230 DATA 1,1,40,42,2,5,5,3,37,3,8,5,1,3
5,1,9,5,4,37,3,32,5,4,37,3,36,5,1,35,1,3
7,5,3,37,3
1240 DATA 5,7,3,36,2
1250 DATA 18,8,4,37,3,22,8,1,35,1,23,8,5
,37,3
1260 DATA 3,10,3,37,3,6,10,1,35,1,7,10,2
,37,3
1270 DATA 19,12,3,37,3
1280 DATA 14,14,3,37,3,24,14,3,37,3
1290 DATA 9,16,3,37,3,29,16,1,37,3,30,16
,1,35,1,31,16,1,37,3
1300 DATA 18,17,2,37,3,20,17,1,35,1,21,1
7,3,37,3
1310 DATA 4,18,1,37,3,5,18,1,35,1,6,18,1
,37,3
1320 DATA 1,20,40,37,3,255
1330 DATA 1,1,40,42,2,1,6,2,37,3,3,6,1,3
5,1,4,6,3,37,3
1340 DATA 8,8,2,37,3,10,8,1,35,1,11,8,3,
37,3,32,8,2,37,3,34,8,1,35,1,35,8,3,37,3

1350 DATA 16,11,3,37,3,19,11,1,35,1,20,1
1,2,37,3,25,11,2,37,3,27,11,1,35,1,28,11
,3,37,3
1360 DATA 7,14,3,37,3,10,14,1,35,1,11,14
,2,37,3
1370 DATA 1,17,2,37,3,3,17,1,35,1,4,17,3
,37,3,34,17,6,37,3
1380 DATA 1,20,40,37,3,255
1390 DATA 1,1,40,42,2,13,6,4,37,3,17,6,1
,35,1,18,6,5,37,3,23,6,1,35,1,24,6,3,37,
3
1400 DATA 2,9,2,37,3,4,9,1,35,1,5,9,4,37
,3,32,9,4,37,3,36,9,1,35,1,37,9,2,37,3
1410 DATA 22,13,2,37,3,24,13,1,35,1,25,1
3,3,37,3
1420 DATA 11,15,1,37,3,12,15,1,35,1,13,1
5,1,37,3
1430 DATA 23,18,6,37,3,29,18,1,35,1,30,1
8,3,37,3
1440 DATA 1,20,40,37,3,255
1450 DATA 1,1,40,42,2,33,6,2,37,3,35,6,1
,35,1,36,6,3,37,3
1460 DATA 4,7,4,37,3,8,7,1,35,1,9,7,2,37
,3
1470 DATA 29,9,1,37,3,30,9,1,35,1,31,9,1
,37,3
1480 DATA 8,11,2,37,3,10,11,1,35,1,11,11
,3,37,3
1490 DATA 23,12,2,37,3
1500 DATA 18,14,1,37,3,19,14,1,35,1,20,1
4,1,37,3
1510 DATA 12,16,1,37,3,13,16,1,35,1,14,1
6,1,37,3,30,16,3,37,3,33,16,1,35,1,34,16
,2,37,3
1520 DATA 1,20,40,37,3,255
1530 DATA 1,1,40,42,2,1,7,3,37,3,4,7,1,3
5,1,5,7,5,37,3,32,7,6,37,3,38,7,1,35,1,3
9,7,2,37,3
1540 DATA 1,11,1,37,3,2,11,1,35,1,3,11,2
,37,3,18,11,2,37,3,20,11,1,35,1,21,11,2,
37,3,37,11,2,37,3,39,11,1,35,1,40,11,1,3
7,3
1550 DATA 2,16,2,37,3,4,16,1,35,1,5,16,3
,37,3,34,16,3,37,3,37,16,1,35,1,38,16,2,
37,3
1560 DATA 1,20,40,37,3,255
1570 DATA 1,1,40,42,2,27,5,8,36,2
1580 DATA 7,6,5,36,2,16,6,3,37,3,19,6,1,
35,1,20,6,2,37,3
1590 DATA 30,8,2,37,3,32,8,1,35,1,33,8,3
,37,3
1600 DATA 1,9,3,37,3,4,9,1,35,1,5,9;2,37
,3,21,9,3,36,2
```

```
1610 DATA 16,11,3,37,3,19,11,1,35,1,20,1
1,2,37,3,29,11,3,36,2
1620 DATA 21,13,3,36,2,30,13,2,37,3,32,1
3,1,35,1,33,13,3,37,3
1630 DATA 16,15,3,37,3,19,15,1,35,1,20,1
5,2,37,3,29,15,3,36,2
1640 DATA 30,17,2,37,3,32,17,1,35,1,33,1
7,3,37,3
1650 DATA 1,20,40,37,3,255
1660 DATA 1,1,40,42,2,36,4,5,37,3
1670 DATA 7,6,2,37,3,9,6,1,35,1,10,6,1,3
7,3,13,6,4,36,2,18,6,4,37,3,22,6,1,35,1,
23,6,2,37,3
1680 DATA 35,7,3,37,3,39,7,1,37,3,40,7,1
,35,1
1690 DATA 35,8,2,36,2,37,8,1,37,3,39,8,1
,37,3,40,8,1,36,2
1700 DATA 14,9,2,37,3,16,9,1,35,1,17,9,4
,37,3,37,9,3,37,3
1710 DATA 31,10,2,37,3,1,11,2,37,3,3,11,
1,35,1,4,11,3,37,3,24,11,6,36,2,35,11,6,
37,3
1720 DATA 18,13,3,37,3,21,13,1,35,1,22,1
3,3,37,3
1730 DATA 12,15,2,36,2,36,16,2,37,3,38,1
6,1,35,1,39,16,2,37,3
1740 DATA 1,17,9,36,2,11,18,1,37,3,13,18
,1,37,3,10,19,2,37,3,13,19,2,37,3
1750 DATA 1,20,40,37,3,255
1760 DATA 1,1,40,42,2,18,6,2,37,3,20,6,1
,35,1,21,6,2,37,3
1770 DATA 10,8,10,36,2,32,8,1,37,3,33,8,
1,35,1,34,8,1,37,3,35,8,6,36,2
1780 DATA 10,11,3,37,3,13,11,1,35,1,14,1
1,2,37,3,16,11,1,35,1,17,11,3,37,3,25,11
,5,36,2,36,11,2,37,3,38,11,1,35,1,39,11,
2,37,3
1790 DATA 3,14,2,37,3,5,14,1,35,1,6,14,3
,37,3,24,14,3,37,3,27,14,1,35,1,28,14,3,
37,3
1800 DATA 1,20,40,37,3,255
1810 READ x:IF x=255 THEN RETURN ELSE RE
AD y,nb,a,st:PEN st
1820 LOCATE x,y:PRINT STRING$(nb,a):GOTO
 1810
1830 REM ******************************
1840 REM   I N I T I A L I S A T I O N
1850 REM ******************************
1860 vie=3:sc=0:ansc=0:ta=1:a$="& "
1870 MODE 1
1880 WINDOW #1,1,40,21,25
1890 INK 0,0:BORDER 4:PAPER #1,1:PEN #1,
0:CLS#1
1900 LOCATE #1,1,2:PRINT#1,"SCORE: ";USI
NG "#####";sc:LOCATE #1,1,5:FOR x=1 TO v
ie:PRINT#1,a$;:NEXT x:LOCATE #1,20,2:PRI
NT#1,"TABLEAU: ";ta:LOCATE #1,20,5:PRINT
#1,"NIVEAU : ";ni
1910 RETURN
1920 REM ******************************
1930 REM ** P R E S E N T A T I O N **
1940 REM ******************************
1950 GOSUB 2350:FOR x=1 TO 10:NEXT
1960 x=1:y=17:s=1:f=0:INK 2,24:INK 3,0:a
$="COPYRIGHT B.DENIS 86 ":RESTORE 2570
1970 FOR z=1 TO 20:FOR b=1 TO 2:GOSUB 25
20:LOCATE x,y:PEN 2:PRINT CHR$(38):LOCAT
E x-f,y+s:PRINT" ":x=x+1:y=y+s:s=-s:f=1:
NEXT b:LOCATE x-f,y+s:GOSUB 2010:LOCATE
x-1,y+2:PEN 3:PRINT LEFT$(a$,1):a$=RIGHT
$(a$,(LEN(a$)-1)):GOSUB 2000:NEXT z
1980 INK 1,26,0:INK 3,0,26
1990 FOR att=1 TO 2000:NEXT:GOTO 2020
2000 FOR q=1 TO 100:NEXT:RETURN
2010 IF z=20 THEN PRINT CHR$(38):RETURN
ELSE PRINT CHR$(34):RETURN
2020 REM *************
2030 REM ** M E N U **
2040 REM *************
2050 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:IN
K 2,26:INK 3,24,2:LOCATE 6,1:PEN 3:PRINT
"M E N U":a1$="P L A Y  I T ":a2$="POUR
LES BLEUS "
2060 a1$="P L A Y  I T ":a2$="POUR LES B
LEUS "
2070 PEN 1:b$=LEFT$(a1$,1):b$=b$+" ":FOR
 x=19 TO 5 STEP-1:LOCATE x,10:PRINT b$:N
EXT:LOCATE 2,10:PRINT"1-"
2080 y=10:b$=MID$(a1$,2,12):GOSUB 2160
2090 PEN 2:b$=LEFT$(a2$,1):b$=b$+" ":FOR
 x=19 TO 5 STEP-1:LOCATE x,15:PRINT b$:N
EXT:LOCATE 2,15:PRINT"2-"
2100 y=15:b$=MID$(a2$,2,14):GOSUB 2160
2110 IF INKEY(64)=0 THEN 2120 ELSE IF IN
KEY(65)=0 THEN 2130 ELSE IF INKEY(18)=0
THEN 2140 ELSE 2110
2120 INK 2,26:INK 1,26,6:adr=1:GOTO 2110
2130 INK 1,26:INK 2,26,6:adr=2:GOTO 2110
2140 ON adr GOTO 2150,2170
2150 RETURN
2160 n=1:FOR x=20 TO 6 STEP-1:LOCATE x,y
:c$=LEFT$(b$,n):PRINT c$:n=n+1:NEXT:RETU
RN
2170 a$="        E X P L I C A T I O N S

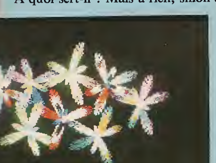
        Voici le nouveau jeu totalemen
t dement de l'illustre B.D.
        Pour les francophones purs et
durs (et les autres!) voici quelques ind
ications."
2180 b$=" Le principe est simple, il suf
fit de  ramasser les bidules qui jonchen
t les    multiples tableaux, ceci avant
que le   rideau de fer ne tombe sur vous
!          Vous bougez en sautant avec le
s flecheshorizontales (+ on pousse + ca
monte)"
2190 b2$="Voila, j'espere que c'est CLAI
R!!! "
2200 MODE 1:INK 0,3:BORDER 15:INK 1,24:P
EN 1:c$=LEFT$(a$,40):c$=c$+" ":n=1
2210 c$=LEFT$(a$,40):c$=c$+" ":n=1
2220 FOR x=1 TO 41:LOCATE x,24:PRINT MID
$(c$,x,1);:SOUND 1,700,8,15,,,10:FOR at=
1 TO 100:NEXT:NEXT:GOSUB 2340:PRINT:GOSU
B 2340:PRINT:PRINT
2230 a$=MID$(a$,41,LEN(a$)):IF LEN(a$)=0
 THEN PRINT:GOSUB 2340:PRINT:GOSUB 2340:
GOTO 2240 ELSE 2210
2240 c$=LEFT$(b$,40):c$=c$+" ":n=1
2250 FOR x=1 TO 41:LOCATE x,24:PRINT MID
$(c$,x,1);:SOUND 1,700,8,15,,,10:FOR at=
1 TO 100:NEXT:NEXT:GOSUB 2340:PRINT:GOSU
B 2340:PRINT:PRINT
2260 b$=MID$(b$,41,LEN(b$)):IF LEN(b$)=0
 THEN PRINT:GOSUB 2340:PRINT:GOSUB 2340:
GOTO 2270 ELSE 2240
2270 INK 2,9:INK 3,3,15:PAPER 2:PEN 0:LO
CATE 1,25:PRINT SPACE$(40)
2280 FOR y=1 TO LEN(b2$)
2290 c$=MID$(b2$,y,1)+" ":IF LEN(b2$)-y=
8 THEN PEN 3 ELSE IF LEN(b2$)-y=3 THEN P
EN 0
2300 FOR x=39 TO y STEP-1:LOCATE x,25
2310 PRINT c$:NEXT x:NEXT y:PAPER 0
2320 FOR x=1 TO 5000:NEXT
2330 RETURN
2340 SOUND 1,100,10,15:RETURN
2350 REM ******************************
2360 REM ** M A C R O - L E T T R E S **
2370 REM ******************************
2380 BORDER 6:INK 0,6:INK 1,6:PEN 1:REST
ORE 2420
2390 CLS:LOCATE 1,5
2400 READ a:IF a=255 THEN 2410 ELSE PRIN
T CHR$(a);:GOTO 2400
2410 INK 1,26,6:RETURN
2420 DATA 32,32,32,32,143,143,143,143,32
,32,143,143,32,32,32,143,143,32,32,143,1
43,143,143,141,32,32,142,143,143,143,143
,32,32,143,143,143,143,143,143,143
2430 DATA 32,32,32,32,32,143,143,32,32,3
2,143,143,32,32,32,143,143,32,32,143,143
,143,143,143,141,142,143,143,143,143,143
,32,32,143,143,143,143,143,143,143
2440 DATA 32,32,32,32,32,143,143,32,32,3
2,143,143,32,32,32,143,143,32,32,143,143
,139,143,143,143,143,143,143,135,143,143
,32,32,143,143,32,32,32,143,143
2450 DATA 32,32,32,32,32,143,143,32,32,3
2,143,143,32,32,32,143,143,32,32,143,143
```

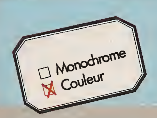
```
,32,139,143,143,143,143,135,32,143,143,3
2,32,143,143,32,32,32,143,143
2460 DATA 32,32,32,32,32,143,143,32,32,3
2,143,143,32,32,32,143,143,32,32,143,143
,32,32,139,143,143,135,32,32,143,143,32,
32,143,143,143,143,143,143,143
2470 DATA 32,32,32,32,32,143,143,32,32,3
2,143,143,32,32,32,143,143,32,32,143,143
,32,32,32,139,135,32,32,32,143,143,32,32
,143,143,143,143,143,143,143
2480 DATA 143,32,32,32,32,143,143,32,32,
32,143,143,32,32,32,143,143,32,32,143,14
3,32,32,32,32,32,32,32,32,143,143,32,32,
143,143,32,32,32,32,32
2490 DATA 143,143,143,143,143,143,143,32
,32,32,143,143,143,143,143,143,143,32,32
,143,143,32,32,32,32,32,32,32,32,143,143
,32,32,143,143,32,32,32,32,32
2500 DATA 143,143,143,143,143,143,143,32
,32,32,143,143,143,143,143,143,143,32,32
,143,143,32,32,32,32,32,32,32,32,143,143
,32,32,143,143,32,32,32,32,32
2510 DATA 143,255
2520 REM ******************
2530 REM ** Z I Z I Q U E **
2540 REM ******************
2550 ENV 1,5,3,4,5,-3,8
2560 READ a:IF a=255 THEN RESTORE 2570:R
ETURN ELSE SOUND 1,a,20,10,1:RETURN
2570 DATA 239,956,478,1911,63,639,506,37
9,358,319,18,30,53,53,53,100,89,84,75,11
3,113,169,225,179,338,451,253,676,676,23
9,804,478,32,32,32,32,32,32,32
2580 DATA 255
2590 REM ****************
2600 REM ** N I V E A U **
2610 REM ****************
2620 MODE 0:INK 3,25,15:INK 4,26:PEN 3:L
OCATE 8,2:PRINT"NIVEAU":PEN 4:LOCATE 15,
13:PRINT CHR$(240):LOCATE 15,15:PRINT CH
R$(241):niv=0
2630 x=5:INK 0,9:INK 1,6:INK 2,1:BORDER
"
2640 PEN 1:FOR y=10 TO 19:LOCATE x,y:PRI
NT a$;" - ":NEXT:y=19:PEN 2:LOCATE x,y:P
RINT a$:son=700:niv=0
2650 FOR att=1 TO 100:NEXT:IF INKEY(0)=0
 THEN 2660 ELSE IF INKEY(2)=0 THEN 2670
ELSE IF INKEY(18)=0 THEN 2680 ELSE 2650
2660 y=y-1:IF y=9 THEN 2640 ELSE niv=niv
+1:LOCATE x,y:PRINT a$:son=son-50:IF son
<50 THEN son=50 ELSE SOUND 1,son,10,15:G
OTO 2650
2670 IF y=19 THEN 2640 ELSE IF y=9 THEN
y=10 ELSE niv=niv-1:LOCATE x,y:PEN 1:PRI
NT a$:PEN 2:y=y+1:son=son+50:SOUND 1,son
,10,15:GOTO 2650
2680 ni=niv+1:niv1=500-40*INT(niv/2):RET
URN
2690 REM **********************
2700 REM ** G A M E   O V E R **
2710 REM **********************
2720 J=REMAIN(3)
2730 RESTORE 2790
2740 READ a:IF a=255 THEN 2750 ELSE SOUN
D 7,a,30,15:GOTO 2740
2750 LOCATE 17,15:PRINT"game over"
2760 LOCATE 10,25:PRINT"ΣUNE AUTRE PARTI
E? (O/N)Σ"
2770 IF INKEY(34)=-1 AND INKEY(46)=-1 TH
EN 2770
2780 IF INKEY(34)=0 THEN RUN 220 ELSE CA
LL 0
2790 DATA 30,60,119,239,478,956,1432,143
2,1432,255
2800 RESTORE 2790
2810 READ a:IF a=255 THEN END ELSE SOUND
 7,a,30,15:GOTO 2810
```

BOUQUET

Jean REINGOT

Voici un programme qui n'est ni un utilitaire, ni un jeu, ni un éducatif. A quoi sert-il ? Mais à rien, sinon à faire chatoyer l'écran de mille couleurs (enfin 16). Le programme est tapé ? Installez-vous confortablement devant votre ordinateur, et regardez fixement votre écran. Au bout de quelques minutes le calme et la sérénité envahiront l'hémisphère gauche de votre cerveau. Zen !






```
10 '**********************************
20 '****         BOUQUET          ****
30 '****    Par J.Reingot Fev.86  ****
40 '**********************************
50 CLS:MODE 0:DEG:st=-3
60 RANDOMIZE TIME
70 BORDER 0:INK 0,0:PAPER 0
80 CLS:st=st+9:IF st>50 THEN st=-3
90 FOR z=1 TO 9
100 IF z=9 GOTO 300
110 ON z GOSUB 220,230,240,250.260,270,2
80,290
120 ORIGIN h,v
130 FOR R=100 TO 12 STEP -22
140 q=q+90
150 C=INT(RND*25)+1
160 I=I+1:IF i>14 THEN i=1:INK i,c
170 FOR a=0+q TO 360+q STEP st
180 x=COS(A/2)*SIN(A*2)
190 y=SIN(A*2)*SIN(A/2)
200 ORIGIN h,v:DRAW x*r,y*r.i
210 NEXT:NEXT:NEXT
220 h=100:v=250:RETURN
230 h=190:v=270:RETURN
240 h=310:v=300:RETURN
250 h=430:v=270:RETURN
260 h=530:v=210:RETURN
270 h=180:v=120:RETURN
280 h=290:v=160:RETURN
290 h=400:v=110:RETURN
300 FOR n=1 TO st*3
310 FOR i=1 TO 15
320 FOR t=1 TO INT(300/st):NEXT
330 w=INT(RND*26)+1:INK i,w
340 NEXT:NEXT:GOTO 80
```



PROMOTION SPECIALE

ENSEMBLE LES LAUREATS NF
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2 **125 F**
+ GREEN BERET

HIT PACK 2 + 1942
+ SCOOBY DOO
+ ANTIRIAD **95 F**
+ COMMANDO 86
+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR

ALBUM GREMLIN
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2 **115 F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK 1 + COMMANDO
+ BOMBJACK **95 F**
+ AIRWOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

LORICIEL HIT 1 + RALLY 2
+ INFERNAL RUNNER **149 F**
+ 3D FIGHT

LORICIEL HIT 2 + FOOT
+ TENNIS + 5e AXE **149 F**

LORICIEL HIT 3
+ TONY TRUAND + AIGLE D'OR
+ EMPIRE **149 F**

MELBOURNE NF
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE **95 F**
+ STARION + RED HAWK

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **95 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER + RAMBO
+ FIGHTER PILOT **95 F**

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ RAID + ALIEN 8 **95 F**
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ GUNFRIGHT **139 F**
+ V!... VISITEURS

AMSTRAD ACADEMY NF
+ BRUCE LEE + ZORRO **95 F**
+ BOUNTY BOB STR BACK
+ DAMBUSTERS

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE **95 F**
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **95 F**
+ SABRE WULF + JET SET WILLY

NOUVEAUTES!*

OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT **115 F**
RIDER + STREET HAWK
+ MIAMI VICE

AMSTRAD GOLD HITS N° 2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT **115 F**
FOX + KONAMI'S GOLF

PACK FIL N° 2 + THE GREAT
ESCAPE+REVOLUTION **139 F**
+ CAULDRON 2 + SORCERY

ENSEMBLE GREMLIN
+ AVENGER **115 F**
+ TRAILBLAZER
+ FUTUR KNIGHT

*** NOUVEAUTES**
Les jeux presentes dans cette liste sont ceux dont la sortie est prevue pendant la periode de parution de ce magazine. Compte tenu des aleas inherents a la fabrication de logiciel, il est préferable de nous consulter pour connaitre la disponibilite exacte de ces produits.

NOUVEAUTES!*

AU REVOIR MONTYNF	98 F
Aventures JACK BURTONNF	95 F
ARMY MOVESNF	89 F
BIG FOURNF	115 F
DESPOTIK DESIGNNF	120 F
DRAGON'S LAIR 2NF	89 F
ENDURO RACERNF	95 F
FIST 2NF	95 F
GUNSLINGERNF	95 F
HEAD OVER HEALSNF	89 F
IMPOSSABALLNF	89 F
KRAKOUTNF	89 F
LES PASSAGERS du vent 2NF	285 F
LEVIATHANNF	95 F
MANHATTANNF	125 F
MARCHANOIDSNF	95 F
MARIO BROTHERSNF	89 F
MASTERS OF UNIVERSENF	95 F
METRO CROSSNF	95 F
MUTANTSNF	89 F
NEMESISNF	89 F
PAPER BOYNF	89 F
PSI15 TRADING CPYNF	95 F
RANA RAMANF	89 F
SABOTEUR 2NF	95 F
SAIGONNF	95 F
SAMOURAI TRILOGYNF	89 F
SHAOLIN' ROADNF	99 F
SARACENNF	89 F
SIGMA 7NF	95 F
SLAP FLIGHTNF	89 F
STAR RAIDERNF	95 F
SUPER SOCCERNF	89 F
TAI PANNF	89 F
TEMPLE OF TERRORNF	95 F
TEMPLIERS D'ORVENNF	169 F
THE SENTINELNF	89 F
TRIVIAL PURSUITNF	175 F
WORLD GAMESNF	95 F

PROMO 45 F

FRANKIE GOES TO HWD
JEUX SANS FRONTIERES
WORLD CUP 86
BOUTY BOBNF
BRUCE LEENF
KNIGHT LORENF
NIGHT SHADENF
RAIDNF

HIT PARADE

ACE OF AGESNF	89 F
ANTIRIADNF	79 F
ARCHONOIDNF	89 F
ASPHALTNF	115 F
BILLY LA BANLIEUENF	125 F
BOMBJACK 2NF	89 F
3D GRAND PRIXNF	89 F
BREAKTHRUNF	89 F
CAULDRON 2NF	79 F
COBRANF	85 F
CRAFTON ET XUNKNF	110 F
CRYSTAL CASTLENF	95 F
DONKEY KONGNF	89 F
ELEVATOR ACTIONNF	89 F
EXPRESS RAIDERNF	95 F
1942NF	89 F

HIT PARADE

FUTURE KNIGHTNF	95 F
HMS COBRANF	259 F
GAUNTLETNF	95 F
GRAND PRIX 500 CCNF	139 F
GHOST N GOBBELINSNF	85 F
IKARI WARRIORNF	85 F
IMPOSSIBLE MISSIONNF	89 F
INFILTRATORNF	95 F
Les Pyramides d'AtlantisNF	139 F
LEADERBOARD (GOLF)NF	89 F
LEGEND OF KAGENF	85 F
M'ENFINNF	135 F
MEURTRES EN SERIESNF	259 F
MONOPOLY FR	175 F
SAPIENSNF	125 F
SCALEXTRICNF	119 F
SHORT CIRCUITNF	89 F
SCRABBLE FRNF	175 F
SILENT SERVICENF	89 F
STRYFENF	135 F
SUPER CYCLENF	89 F
SPACE HARRIERNF	89 F
TENTH FRAMENF	89 F
TERRA CRESTANF	85 F
THE GOONIESNF	99 F
TOP GUNNF	85 F
TT RACERNF	89 F
UCHI MATA JUDONF	89 F
ZOX 2099NF	125 F
WINTER GAMESNF	95 F
XEVIOUSNF	89 F
YE AR KUNG FU 2NF	89 F
ACROJETNF	89 F
AMERICA'S CUPNF	89 F
ATHLETESNF	135 F
AVENGERNF	95 F

AFFAIRE SYDNEYNF	145 F
ASTERIXNF	95 F
BACTRONNF	125 F
BATAILLE d'AngleterreNF	110 F
BATAILLE pour MidwayNF	110 F
BAT MANNF	85 F
BIGGLESNF	95 F
CAULDRONNF	79 F
CONTAMINATIONNF	110 F
DANDYNF	95 F
DEEPER DUNGEONSNF	95 F
DESERT FOXNF	89 F
DOSSIER BOERHAAVENF	145 F
ELECTRAGLIDENF	89 F
FIRELORDNF	89 F
GALVANNF	85 F
GESTE D'ARTILLACNF	245 F
GREEN BERETNF	85 F
HIGHLANDERNF	85 F
HERITAGE IINF	145 F
INTERNATL KARATENF	95 F
JAIBREAKNF	85 F
KNIGHT GAMESNF	85 F
KNIGHT RIDERNF	85 F
KONAMI'S GOLFNF	89 F
KUNG FU MASTERNF	89 F
L'HERITAGENF	169 F
LIGHT FORCENF	89 F
MACADAM BUMPERNF	120 F
MARACAIBONF	125 F
1001 BC NF	120 F
MGTN F	129 F
MIAMI VICENF	85 F
MISSION ELEVATORNF	89 F
MOVIENF	89 F
NEXUSNF	95 F
PACIFICNF	110 F
SIREET HAWKNF	85 F
SKYFOXNF	95 F
STRIKE FORCE HARRIERNF	95 F
TARZANNF	89 F
THAI BOXINGNF	85 F
THE GREAT ESCAPENF	89 F
THANATOSNF	89 F
THEATRE EUROPENF	110 F
THE WAY OF THE TIGERNF	95 F
TOBROUCKNF	119 F
TOMAHAWKNF	95 F
ZORRONF	95 F
V!NF	89 F

SPECIAL ANNIVERSAIRE

Pour fêter son 4e anniversaire, Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignee
- Contacts ultra sensibles assures par des micro connecteurs
- Mecanique en acier tres robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilite
- 1 an de garantie totale

125 F

NOUVEAU A PARIS

LA REGLE A CALCUL
65/67 Bd St Germain
75005 PARIS
Metro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

LES MICROMANES CABLES savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h
TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615

LE CLUB DES FANAS DE LA MICRO
MICROMANIA

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES
VIERGES 99 F

AMSTRAD DISQUETTES ET PC1512

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

INCROYABLE !

HIT PACK 2 + 1942
+ SCOOBY DOO
+ ANTIRIAD **145 F**
+ COMMANDO 86 + JET SET WILLY 2 + FIGHTING WARRIOR

OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT **145 F**

RIDER + STREET HAWK
+ MIAMI VICE

AMSTRAD GOLD HITS N° 2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT **145 F**
FOX + KONAMI'S GOLF

PACK FIL N° 2 + THE GREAT ESCAPE + REVOLUTION **189 F**
+ CAULDRON 2 + SORCERY

MELBOURNE NF
+ RED HAWK
+ ROCK N WRESTLE **145 F**
+ STARION + LANCELOT

ALBUM GREMLIN
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2 **145 F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK 1 NF + COMMANDO
+ BOMJACK + AIR WOLF **145 F**
+ FRANCK BRUNO BOXING

LORICIEL HIT 1 + RALLY 2
+ INFERNAL RUNNER **179 F**
+ 3D FIGHT

LORICIEL HIT 2 + FOOT
+ TENNIS + 5e AXE **179 F**

LORICIEL HIT 3 + Tony Truand+Aigle d'Or+Empire **179 F**

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **145 F**
+HYPERSPORTS+Ye ar Kung Fu

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER + RAMBO
+ FIGHTER PILOT **145 F**

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID + ALIEN 8 **145 F**

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS **195 F**
+ GUNFRIGHT

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE + MATCH POINT (Tennis) + KNIGHT LORE **145 F**
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD + DECATHLON
+ SABRE WULF **145 F**
+ JET SET WILLY

NOUVEAUTES !*

AU REVOIR MONTYNF	145 F
ARMY MOVESNF	145 F
1001 BCNF	165 F
Aventures JACK BURTONNF	145 F
DEEPER DUNGEONSNF	145 F
DESPOTIK DESIGNNF	175 F
DRAGON' LAIR 2NF	145 F
FIST 2NF	145 F
ENDURO RACERNF	145 F
GUNSLINGERNF	145 F
HEAD OVER HEALSNF	145 F
IMPOSSABALLNF	145 F
KRAKOUTNF	145 F
LEADER BOARDNF	139 F
LE PASSAGER DU TEMPSNF	195 F
LE PACTENF	199 F
LES PASSAGERS du ventNF	285 F
LEVIATHANNF	145 F
MARCHANOIDSNF	145 F
MARIO BROTHERSNF	145 F
MASQUENF	179 F
MASTERS OF UNIVERSENF	145 F
METRO CROSSNF	145 F
MUTANTSNF	145 F
NEMESISNF	145 F
PAPER BOYNF	135 F
RANA RAMANF	145 F
SABOTEUR 2NF	145 F
SAIGONNF	145 F
SAMOURAI TRILOGYNF	145 F
SARACENNF	145 F
SCALEXTRIC NF	245 F
SCOTT WINDERNF	225 F
SHAOLIN'S ROADNF	165 F
SIGMA 7NF	145 F
STAR RAIDER 2NF	145 F
SUPER SOCCERNF	145 F
TAI PANNF	145 F
TEMPLE OF TERRORNF	135 F
THE SENTINELNF	145 F
TOBROUCKNF	169 F
TRIVIAL PURSUITNF	229 F
WORLD GAMESNF	145 F

PROMO 75 F

BRUCE LEE	MOVIE
HYPERSPORT	WORLD CUP 86

HIT PARADE

ACE OF AGESNF	145 F
ARCHONOIDNF	145 F
ASPHALTNF	165 F
BACTRONNF	169 F
BILLY LA BANLIEUENF	179 F
BOB WINNERNF	169 F
BOMBJACK 2NF	139 F
3D GRAND PRIX	140 F
BREAKTHRUNF	139 F
CAULDRON 2NF	130 F
COBRANF	139 F
CRAFTON ET XUNKNF	165 F
CRYSTAL CASTLENF	145 F
ELEVATOR ACTIONNF	139 F
EXPRESS RAIDERNF	145 F
FER ET FLAMMENF	249 F
FUTURE KNIGHTNF	145 F
GAUNTLETNF	145 F
GRAND PRIX 500 CCNF	169 F
GHOST N GOBBELINSNF	139 F
HMS COBRANF	299 F

HIT PARADE

IKARI WARRIORNF	139 F
INFILTRATORNF	139 F
KNIGHT RIDERNF	135 F
KONAMI'S GOLFNF	135 F
LEGEND OF KAGENF	145 F
Les Pyramides d'AtlantisNF	169 F
LIGHT FORCENF	139 F
MANHATTAN 95NF	149 F
M'ENFINNF	179 F
MIAMI VICENF	139 F
MEURTRES EN SERIESNF	299 F
MONOPOLY FRNF	245 F
PACIFICNF	139 F
REVOLUTIONNF	139 F
SAPIENSNF	169 F
SCRAM 2NF	165 F
SCRABBLE FRNF	220 F
SCRAMNF	165 F
SHORT CIRCUITNF	145 F
SILENT SERVICENF	139 F
STRYFENF	195 F
SUPER CYCLENF	139 F
SPACE HARRIERNF	139 F
STREET HAWKNF	135 F
TEMPLIERS D'ORVENNF	199 F
TENTH FRAMENF	145 F
TERRA CRESTANF	139 F
THE GREAT ESCAPENF	145 F
TOP GUNNF	139 F
TOP SECRETNF	220 F
TRAILBLAZERNF	139 F
TT RACERSNF	145 F
UCHI MATA JUDONF	135 F
WINTER GAMESNF	145 F
XEVIOUSNF	139 F
YE AR KUNG FU IINF	139 F
ZOMBINF	165 F
ZOX 2099 NF	175 F

ACROJET OF AGENF	145 F
ALIENSNF	145 F
ANTIRIAD NF	129 F
AFFAIRE SYDNEYNF	195 F
AFFAIRE VERA CRUZNF	195 F
ASTERIXNF	149 F
ATHLETES NF	175 F
AVENGER NF	145 F
BATAILLE d'AngleterreNF	195 F
BATAILLE pour MidwayNF	195 F
BAT MANNF	130 F
BIGGLESNF	139 F
CONTAMINATIONNF	190 F
DEMAIN HOLOCAUSTENF	245 F
HARRY ET HARRYNF	169 F
IMPOSSIBLE MISSIONNF	145 F
JAIBREAKNF	145 F

KNIGHT GAMESNF	135 F
KUNG FU MASTERNF	135 F
Les PASSAGERS du VENTNF	295 F
MACADAM BUMPERNF	175 F
MARACAIBONF	169 F
MISSION ELEVATORNF	159 F
MGTNF	169 F
NEXUSNF	145 F
RODEONF	169 F
SKYFOXNF	145 F
STIKE FORCE HARRIERNF	129 F
TARZANNF	145 F
TENSIONNF	169 F
THAI BOXINGNF	129 F
THEATRE EUROPENF	185 F
THE WAY OF THE TIGERNF	120 F
TOMAHAWKNF	145 F
YE AR KUNG FUNF	119 F
ZORRONF	145 F

PC 1512

PC HITS + TOP GUN
+ THE GREAT ESCAPE **245 F**
+ THE DAMBUSTERS
+ STRIP POKER

ALTERNATE REALITYNF	195 F
BOB WINNERNF	220 F
BRUCE LEENF	195 F
DESTROYERNF	245 F
ECHECS 3DNF	195 F
F15 STRIKE EAGLENF	195 F
GAUNTLETNF	195 F
GRAND PRIX 500 CCNF	195 F
HACKERNF	195 F
HISTOIRE D'ORNF	235 F
INFILTRATORNF	195 F
LES PASSAGERS du vent NF	285 F
MASTERS OF UNIVERSNF	195 F
MGTNF	195 F
MOVIE MONSTERNF	245 F
PCA MAN + DIG DUG + MR DONF	195 F
PSI 5 TRADING companyNF	195 F
SCRABBLE NF	245 F
SHANGAINF	195 F
SILENT SERVICENF	225 F
SOLO FLIGHTNF	195 F
STRIP POKERNF	195 F
SUPER TENNISNF	195 F
SUMMER GAMES IINF	195 F
SWORLD SAMOURAINF	195 F
TAI PAN NF	145 F
THE DAMBUSTERSNF	195 F
ULTIMA 3NF	195 F
WINTER GAMESNF	195 F
WORLD GAMESNF	245 F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous telephoner pour connaitre la disponibilite exacte. Envoi le jour même de la reception de la commande par paquet poste urgent*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....
ADRESSE ....
.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature ________

Reglement : je joins ☐ un cheque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)

Entourez votre ordinateur de jeux: ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 TO8 MO5 MO6 MSX C64 Numero de membre

MEMO CONFIDENTIEL AUX LECTEURS D'AMSTAR

Des produits sans concurrence?

Power Products est une gamme limitée de produits sélectionnés pour satisfaire les plus exigeants d'entre vous.

POWER MULTIFACE 2 pour CPC............................

Utilitaire polyvalent, maintenant avec ses 10 pages d'instructions détaillées. Aprés trois mois, vous étes déja plusieurs milliers à comprendre ce qu'un . journaliste indépendant, de MICRONET en Angleterre, a constaté: "MULTIFACE 2 est le plus convivial, le plus rapide, le plus compact des systèmes de sauvegarde sur le marché." C'est vrai, malgré les affirmations douteuses de certains concurrents. De plus "MULTIFACE 2 a le taux de réussite le plus élevé et le toolkit le plus complet". L'indispensable interface polyvalent. Par rapport à une disquette, MF2 ne prend aucune place en RAM et est toujours prête sans avoir besoin de la charger. POWER MULTIFACE 2 contient un MONITEUR de puissance étonnante. Par utilisation de fenêtres et de Dumpage de mémoire, vous pouvez sauter à n'importe quelle adresse puis visualiser et modifier les régistres, même pendant le déroulement du programme.
Quelques précisions de l'évaluation faite par MICRONET:

Temps réel de sauvegarde (inclu les manipulations nécessaires pour tous les produits sauf POWER MULTIFACE 2):

MULTIFACE 2 = ***32,5 sécondes***
A**** R**** = 2 minutes
M**** I**** = 7 minutes
D**** W**** = plus de 18 minutes

Taille des fichiers de sauvegarde - Temps de Rechargement de Sauvegarde:

MULTIFACE 2 = ***49K -- 19,7 sécondes***
A**** R**** = 68K -- 21,7 sécondes
M**** I**** = 53K -- 36,6 sécondes
D**** W**** = 89K -- 40,7 sécondes

PRIX PUBLIC: L'Interface **POWER MULTIFACE 2** = 575F + 20F de port

POWER JOYCON..

L'adaptateur de poignée double fonction:
1) Dédoubleur de poignées de jeux.
Enfin vous pourriez jouer avec deux Joysticks à armes égales.
2) Standard Atari - Enfin vous auriez un plus grand choix de joysticks utilisables sur votre Amstrad CPC.
PRIX PUBLIC: Le dédoubleur de poignée **POWER JOYCON** = 75F + 20F de port

QUICKSHOT II Plus.......................................

La poignée à microswitch la moins chère du marché?
Prenez le mécanisme interne de la QUICKSHOT Turbo et montez le dans la carrosserie de la poignée la plus vendue dans le monde, le QUICKSHOT I.
Vous obtiendrez la QUICKSHOT II Plus.
PRIX PUBLIC: Une **QUICKSHOT** II Plus + **POWER JOYCON** =169F + 20F de port
OFFRES SPECIAUX: Deux QS II Plus + POWER JOYCON =259F + 20F de port
Deux QS II Plus + Deux POWER JOYCON =320F + 20F de port

POWER PRODUCTS FRANCE, **Cour de la Gare 60200 COMPIEGNE Tél:44 83 48 48**
Carte Bleue acceptée.
Ainsi disponible chez nos revendeurs.

MISE EN GARDE:

Comparison de prix d'une société française avec une société étrangère:
Sté française: Prix + port, payé à la commande, est net TVA comprise.
Sté Etrangère: Prix + port est hors TVA (indiqué dans la publicité ou non).
Vous aurez à payer au facteur 18F de douanes + 18,6% de la valeur (TVA).
Les frais éventuels d'un mandat/cheque international ne sont pas négligeables, et éventuels problèmes du SAV.

VOLLEY-BALL

CHIP
Simulation sportive

Actuellement, nous nous trouvons dans les vestiaires et je ressens à nouveau l'angoisse qui m'étreint ; c'est la même chose chaque fois que je dois pénétrer dans la salle. Bien sûr, je ne suis pas seule en jeu (Hé oui, j'ose !...) puisque notre équipe est quand même composée de six membres (ce qui est tout à fait normal pour une équipe normalement constituée...).
Nous entendons du vestiaire le public qui est déjà en délire ; il faut bien dire qu'ils vont assister aujourd'hui au match du siècle !... Ça y est, cette fois, il faut y aller : et c'est avec le dos chargé d'une énorme pression (nous sommes les grands favoris...) que nous pénétrons dans l'arène.
En tant que joueurs professionnels, nous devons non seulement nous placer et rattraper le ballon suivant les règles mais nous devons décider de l'impact que nous donnons à la balle : longue passe, smash ou manchette ! Ce qui n'est pas le cas pour le statut de débutant car, en effet, dans ce cas, l'ordinateur se charge de choisir tout seul la parade la mieux adaptée...
Dès le premier set, les favoris que nous sommes commencent à tirer péniblement la langue ; pas si facile que cela de conclure un set en 15 points quand on a en face de soi un adversaire prêt à tout et fortement déterminé !
Qu'importe ! Nous sommes là pour vaincre... et nous vaincrons ! Peut-être pas dès la première partie, car l'effet de perspective est tel à l'écran qu'il faut quelque temps avant de "s'acclimater". Il faut reconnaître qu'il est toujours aussi difficile de représenter un jeu d'équipe à l'écran mais ici, l'effet est relativement réussi grâce au scrolling qui permet de passer d'un côté du filet à l'autre... Pour terminer, je dois vous signaler que ce jeu vous propose trois options : jouer à deux, jouer seul contre l'ordinateur ou (ce qui est le plus épuisant nerveusement) être spectateur en contemplant une partie de l'ordinateur contre lui-même !





ocean
DIGITAL INTEGRATION
ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE
They sold a
MILLION
#3
FIGHTER PILOT
RAMBO
FIRST BLOOD PART II
HITSQUAD
A RASSEMBLE
4 TITRES
EXTRAORDINAIRES
DANS SON
NOUVEL
ALBUM
AU PROGRAMME
UN FABULEUX
ALBUM POUR
AMSTRAD,
GHOSTBUSTERS
ACTIVISION
KUNG-FU MASTER
THE OFFICIAL COIN-OP GAME
TOUS LES BONS
DE LOGICIELS
SQUAD
LES MEILLEURS
PARMI LES MEILLEURS
SQUAD

DURELL BIG 4

UBI SOFT
Compilation



COMBAT LYNX (Arcade/Action) :
Votre mission consiste à défendre quatre bases à l'aide de vos troupes et d'une couverture aérienne. La base fondamentale est la numéro 1 car elle seule vous permet de disposer d'une réserve infinie de carburant et d'armes ; de plus, vous avez la possibilité de remettre en état vos troupes blessées.
Bonne réalisation à recommander aux adeptes d'hélicoptères.

TURBO ESPRIT (Arcade) :
Vous êtes au volant d'une magnifique Lotus Esprit Turbo pouvant faire des pointes à 240 km/h. De plus, vous apparaissez comme le sauveur de la ville car vous devez surveiller un réseau de trafiquants de drogue qui effectue son approvisionnement et ses livraisons avec des voitures... Vous voyez l'utilité d'avoir une puissante Lotus rouge !
Graphisme correct pour un moment récréatif.

CRITICAL MASS (Arcade) :
Avec ce jeu, vous avez une dangereuse mission à accomplir : vous êtes aux commandes d'un aéroglisseur et devez vous rendre le plus rapidement possible vers un convertisseur d'anti-matière en évitant rochers, mines et ennemis de toutes sortes. Une fois sur les lieux, il ne vous reste plus qu'à le neutraliser avant qu'il n'atteigne la masse critique et que vous ne soyez aspiré et vaporisé... Jeu relativement peu intéressant et au graphisme pauvre.

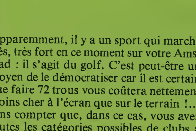
SABOTEUR (Arcade/Aventure) :
En parfait saboteur que vous êtes, vous arrivez près de l'entrepôt, où vous devez exercer vos méfaits, par la voie des eaux et en combinaison de plongée. Tout à fait logiquement vous repartirez par la voie des airs après avoir effectué votre mission et neutralisé chiens, gardes et armes anti-personnel...
Bonne réalisation graphique.

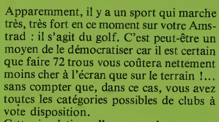
LEADER BOARD

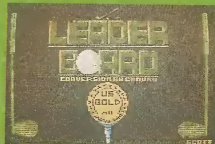


US GOLD
Simulation sportive

Apparemment, il y a un sport qui marche très, très fort en ce moment sur votre Amstrad : il s'agit du golf. C'est peut-être un moyen de le démocratiser car il est certain que faire 72 trous vous coûtera nettement moins cher à l'écran que sur le terrain !... sans compter que, dans ce cas, vous avez toutes les catégories possibles de clubs à vote disposition.
Cette simulation a l'avantage de vous proposer un grand nombre de combinaisons possibles. En effet, tout commence avec le choix de votre niveau : il peut être novice, amateur ou professionnel et suivant le cas, un paramètre non négligeable, le vent, sera pris en compte ou non.
Une fois que vous avez fait état de vos capacités, vous choisissez le nombre de trous que vous souhaitez jouer : cela peut aller de 18 à 72 trous, sachant que, de surcroît, vous disposez de quatre parcours différents, à sélectionner dans l'ordre qui vous stimule le plus.
Maintenant que le terrain est tracé, il ne vous reste plus qu'à faire preuve de vos talents. Une première opération qui est très importante, puisque votre réussite en dépend pour une grande part, réside dans le choix de votre club. Si vous ne connaissez pas l'impact que peut avoir chacun d'entre eux, commencez par faire des essais... vous verrez nettement la différence !
A cet instant, il suffit de rentrer dans la danse et d'effectuer un swing digne de ce nom !... L'indicateur de puissance vous indiquera la portée de votre coup. Lorsque vous êtes à moins de 64 pieds du trou (soit 20 m), vous devez "putter", ce qui s'avère très délicat...
Ce logiciel offre la possibilité de faire un tournoi avec 4 joueurs. La simulation en elle-même est bien réalisée ; par contre, il est regrettable d'avoir un écran triste et terne, ce qui diminue considérablement l'envie de s'initier "aux joies du golf !"...









MINITEL: 32_28.19_79.

TITRES	K7 / D7
1001 BC	113/163 F
1942	77/119 F
3D BOXING	92/120 F
3D GRAND PRIX	92/121 F
3D MEGACODE	---/ 81 F
3D STUNT RIDER	---/109 F
3D VOICE CHESS	81/115 F
500 CC	---/143 F
ABSURDITY	77/--- F
ACE	84/120 F
ACE OF ACES	86/130 F
ACROJET	85/--- F
ACTIVATOR	---/113 F
ADVANCED MUSIC SYSTEME	---/241 F
AFFAIRE SYDNEY	126/170 F
AGENDA	89/--- F
AIRWOLF	---/ 98 F
ALEX HIGGIN S SNOOKER	---/109 F
ALGEBRE 6eme 5eme	233/275 F
ALIEN 8	89/--- F
ALIEN HIGHWAY	84/109 F
ALIENS	70/100 F
AMERICA'S CUP	87/122 F
AMS GOLF	---/109 F
AMSTRAD A LA MATERNELLE	---/222 F
AMSTRADEUS	---/354 F
AMSTRADIVARIUS	103/--- F
AMSWORD	189/222 F
ANGLAIS ASSIMIL	426/418 F
ANIMALIER	---/124 F
ANIMATOR	---/159 F
ANNALS OF ROME	111/151 F
ANTIRIAD	80/114 F
APPRENDS MOI A ECRIRE	---/174 F
APPRENDS MOI A LIRE	---/220 F
ARGONAVIS	---/114 F
ART STUDIO	---/171 F
ASPHALT	---/145 F
ASTERIX (MELBOURNE)	80/--- F
ASTERIX (MATHAS)	128/159 F
ATHAHALPA	126/--- F
ATTENTAT	---/144 F
AUDIO DICTEE	79/--- F
AVENGER	72/120 F
BALLADE OUTRE RHIN	147/189 F
BALLE DE MATCH	87/--- F
BATAILLE D'ANGLETERRE	---/154 F
BATAILLE DES BREVETS	126/159 F
BATMAN	88/103 F
BIG 4	---/133 F
BATTLE FIELD GERMANY	111/--- F
BATTLE FOR BRITAIN	98/--- F
BATTLE FOR MIDWAY	92/--- F
BATTLE OF THE PLANETS	88/--- F
BEBE ADDITIONNE	173/173 F
BEBE COLORIE	173/173 F
BEBE COMPTE	173/173 F
BIG BAND	---/205 F
BIG BEN	135/188 F
BIGGLES	79/115 F
BIORYTHME	---/129 F
BLUE RIBBON GAMES 1	---/ 75 F
BLUE WAR	---/159 F
BOBBY BEARING	96/128 F
BOMB JACK II	87/133 F
BOMB JACK	65/ 96 F
BOULDERDASH III	85/--- F
BOULDERDASH	81/--- F

TOP_20.

ACE OF ACES	98/130 F
ASPHALT	---/145 F
BIG 4	---/133 F
BOMB JACK II	87/133 F
COBRA	87/135 F
DAMES 3D CHAMPION	113/168 F
DONKEY KONG	77/121 F
DRAGON'S LAIR II	87/133 F
EREBUS	113/133 F
FAIAL	---/162 F
LE PASSAGER DU TEMPS	---/181 F
M'ENFIN	124/145 F
MAD DOG	130/173 F
MONOPOLY	128/184 F
PACMAN	---/115 F
SCHOKWAY RIDER	97/128 F
SHORT CIRCUIT	94/136 F
SIGMA 7	---/133 F
TRIVIAL PURSUIT	145/189 F
WERNER	99/152 F

BOUNDER	86/106 F
BOXING	72/100 F
BREAKTHRU	79/115 F
BRIDGE	86/--- F
BRIDGE PLAYER 3	---/124 F
BUDGET FAMILIAL	---/158 F
C.O.R.E.	81/--- F
CAMELOT WARRIORS	91/--- F
CAP SUR DAKAR	---/184 F
CARNET	---/ 95 F
CARTE D'EUROPE	137/181 F
CAULDRON II	73/105 F
CAULDRON	73/113 F
CAVERNES DE THENEBE	87/--- F
CENTRE COURT TENNIS	---/ 98 F
CITY SEEKER	77/--- F
CITY SLICKER	---/120 F
CLAP CINE	---/125 F
COBRA	87/135 F
COLBERT	---/180 F
COLOSSUS BRIDGE 4	117/117 F
COLOSSUS CHESS 4	77/111 F
COMBAT LYNX	88/--- F
COMETE DE HALLEY	---/150 F
COMMANDO	70/109 F
COMPACT MOVE	---/212 F
COMPUTER HITS VOL 3	84/120 F
COMMUNIQUER AVEC AMSTRAD	---/175 F
CONFUZION	72/--- F
CONJUGAISON/CHATEAUDIABLE	124/--- F
CONTRAPTION	68/--- F
CONTAMINATION	---/156 F
COSTA CAPPERS	57/--- F
COURRIER	99/--- F
COURS DE BASIC	---/186 F
CRAFTON	99/158 F
CRYSTANN	158/--- F
CYRUS CHESS	77/110 F
D TM SUPERTEST	73/133 F
DAMBUSTER	79/--- F
DAMES 3D CHAMPION	113/166 F
DAN DARE	85/137 F
DANDY	72/100 F
DEACTIVATOR	87/132 F
DECOUVERTE ALGORITHMES	---/278 F
DEDALOS	51/--- F
DEEP STRIKE	84/120 F
DEMONSTRATION GEOMETRIE	143/151 F
DESERT FOX	79/111 F
DEVPAC	226/267 F
DIVISION BLINDER	---/163 F
DONKEY KONG	77/121 F
DOORS OF DOOM	87/ 77 F
DOSSIER G	---/143 F
DOWN TOWN HERO	---/190 F
DRAGON'S LAIR	62/ 99 F
DRAGON'S LAIR II	87/133 F
DRAGONS GOLD	76/--- F
DRUID	75/109 F

TITRES	K7 / D7
DUEL	57/--- F
DUEL 2000	110/--- F
DUNDARACH	---/ 97 F
EDEN BLUES	110/150 F
EIDOLON	72/100 F
ELECTRAGLIDE	78/115 F
ELECTRO KIT ANDRUN	64/--- F
ELEVATOR ACTION	70/--- F
ELITE	147/183 F
ENIGME A OXFORD	152/--- F
EQUATIONS	136/159 F
ERE DU VERSEAU	---/165 F
EREBUS	113/133 F
ESPACE ET SOLIDE	---/147 F
EXPLORER	72/100 F
FAIAL	---/182 F
FAIRLIGHT	---/147 F
FER ET FLAMME	---/222 F
FIGHTER PILOT	89/102 F
FIRELORD	77/120 F
FIVE STAR GAMES	84/120 F
FOURTH PROTOCOL	133/--- F
FRANCE GEO	85/137 F
FRANCK BRUNO'S BOXING	66/ 99 F
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	73/--- F
FRUTY FRANCK	73/--- F
FUTURE KNIGHT	84/121 F
GALVAN	91/114 F
GATE CRASHER	78/--- F
GAUNTLET	77/122 F
GEOMETRIE	---/151 F
GESTION DE COMPTE	---/107 F
GHOST'N'GOBLINS	72/100 F
GHOSTBUSTERS	---/100 F
GLASS	85/114 F
GLIDER RIDER	75/100 F
GOLDEN HITS	87/128 F
GOLIATH	70/--- F
GOONIES	77/--- F
GRAPH-X	---/154 F
GRAPHIC CITY	120/144 F
GRAPHOLOGIE	110/--- F
GRAPHIQUE STUDIO	---/180 F
GREAT ESCAPE	85/ 98 F
GREEN BERET	73/121 F
GUNFRIGHT	107/--- F
H.M.S. COBRA	208/255 F
HACKER II	77/110 F
HACKER	72/100 F
HARD HAT MACK	89/--- F
HARDBALL	63/120 F
HARRY & HARRY	---/182 F
HEARTLANDS	84/106 F
HEAVY ON THE MAGIC	94/--- F
HI RISE	77/107 F
HISTOIRE D'OR	---/158 F
HIGHLANDER	92/--- F
HIJACK	77/--- F
HIT PACK	84/106 F
HIVE	88/137 F
HUMAN TORCHE	80/--- F
HYPERSPORTS	85/121 F
IKARI WARRIORS	88/105 F
INFILTRATOR	85/106 F
INFORMAKIT	271/271 F
INTERNATIONAL KARATE	76/106 F

Nouveau: LIVRES de MICRO_APPLICATION

01 TRUCS ET ASTUCES CPC	141	55F
02 PROGRAMMES BASIC	122	55F
03 BASIC AU BOUT DES DOIGTS	141	55F
04 AMSTRAD OUVRE TOI	94	05F
05 JEUX COMMENT LES CREER	122	55F
06 LA BIBLE DU PROGRAMMEUR	236	55F
07 LANGAGE MACHINE DU CPC	122	55F
08 GRAPHISME ET SON DU CPC	122	55F
09 PEEKS ET POKES DU CPC	94	05F
10 LIVRE LECTEUR DISQUETTE	141	55F
11 MONTAGE EXT ET PERIPH	189	05F
12 LIVRE CP/M 2.2 & CP/M +	141	55F
13 DES IDEES POUR LE CPC	122	55F
14 LES ROUTINES AMSTRAD	141	55F
15 BIEN DEBUTER SUR 6128	94	05F
16 BIBLE DU 6218	189	05F
17 TRUCS ET ASTUCES VOL 2	122	55F
18 LIVRE DU LOGO CPC	132	05F
19 PROGRAMME EDUCATIF CPC	170	05F
20 MODEM ET MINITEL	141	55F

IT'S A KNOCK OUT	76/--- F
JACK THE NIPPER	86/128 F
JAIL BREAK	62/109 F
JAMES DEBUG	138/178 F
JUMP JET	---/109 F
KAISER	80/--- F
KAT TRAP	77/120 F
KENTEL	294/--- F
KEY FACTOR	95/--- F
KIT CM2/6eme	478/478 F
KNIGHT GAMES	79/120 F
KNIGHT RIDER	73/--- F
KONAMI'S COIN OP HITS	84/122 F
KONAMI'S GOLF	77/121 F
KORONIS RIFT	---/113 F
KUNG FU MASTER	79/120 F
L'APPRENTI SORCIER	76/--- F
L'HERITAGE	---/144 F
LA FORMULE	126/--- F
LA GESTE D'ARTILLAC	193/226 F
LA MALEDICTION DE THAAR	---/106 F
LAUREATS	124/--- F
LE FINANCIER	73/--- F
LE PASSAGER DU TEMPS	---/181 F
LE PENDU	78/--- F
LES 4 SAISONS	---/158 F
LES DENTS DE SA MERE	114/--- F
LIGHT FORCE	75/120 F
LITTLE COMPUTER PEOPLE	---/115 F
LORDS OF THE MIDNIGHT	46/--- F
LORD OF THE RINGS	115/177 F
M'ENFIN	124/145 F
MACADAM BUMPER	110/145 F
MAD DOG	130/173 F
MAGIC PAINTER	---/ 95 F
MANDRAGORE	150/203 F
MARBLE MADNESS	106/--- F
MARBLE MADNESS (LUXE)	143/--- F
MARSPORT	---/117 F
MASQUE	---/145 F
MATCH DAY	72/--- F
MATH 2eme CYCLE	151/173 F
MATH 3eme	---/171 F
MATH 4eme	130/154 F
MATH 5eme	130/154 F
MATH 6eme	130/154 F
MELTDOWN	79/--- F
MERCENAIRE	62/--- F
MERMAID MADNESS	72/--- F
MEURTRE A GRANDE VITESSE	140/150 F
MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE	166/211 F
MEURTRES EN SERIE	227/227 F
MGT	99/143 F
MIAMI VICE	69/ 85 F
MICRO GEO	83/137 F
MICRO SCRABBLE	150/180 F
MILLE BORNES	107/--- F
MILLIONNAIRE	98/--- F

MINES DU ROI AQUANTUS	94/--- F
MISSION II	57/--- F
MISSION OMEGA	87/114 F
MOMIE BLUES	113/155 F
MONOPOLIC	---/109 F
MONOPOLY	128/184 F
MONTY ON THE RUN	51/106 F
MOVIE	---/113 F
MUSIC STUDIO	---/160 F
MUSIC SYSTEME	113/170 F
Mr WONG'S LOOPY LAUNDRY	76/--- F
NEXOR	---/147 F
NEXUS	79/120 F
NIGHT BOOSTERS	99/--- F
NIGHT GUNNER	81/110 F
NIGHT SHADE	81/--- F
NOMAD	68/--- F
NOW GAMES 3	87/--- F
NUCLEAR DEFENSE	79/111 F
NUMERO 3	---/156 F
NUMEROLOGIE	105/--- F
OLYMPE	98/169 F
OPERATION DE BASE CM1 CM2	184/208 F
OPERATION NEMO	---/154 F
ORDIDACTIC	177/--- F
ORTHOGUS VOL 1	88/188 F
ORTHOGUS VOL 2	88/168 F
ORTHOGUS VOL 3	88/--- F
ORTHOGUS VOL 4	88/--- F
ORTHOGUS VOL 5	88/--- F
ORTHOGUS VOL 6	88/--- F
PACIFIC	85/129 F
PACK FIL	106/139 F
PACMAN	---/115 F
PASSAGERS DU VENT 664	---/271 F
PASSAGERS DU VENT 6126	---/271 F
PAWN 6128	---/175 F
PING PONG	88/132 F
POKER	---/ 85 F
POSEIDON	---/130 F
PRICE OF MAGIC	58/--- F
PRODIGY	85/118 F
PROGRAMMEUR	---/160 F
PROJECT PLANNER	---/222 F
PROTENNIS	72/--- F
PSYCHEDELIA	43/--- F
QUACK A JACK	76/--- F
QUESTOR	---/113 F
RALLY II	84/--- F
RAMBO	61/--- F
RASPUTIN	80/--- F
REBEL PLANET	91/--- F
RED ARROWS	---/120 F
RENEGADE	---/114 F
RESCUE ON FRACTALUS	72/100 F
RETURN TO OZ	83/--- F
REVOLUTION	88/122 F
RICHELIEU	136/147 F
ROBBOT	92/124 F
ROCK N WRESTLE	79/--- F
ROLAND IN TIME	---/114 F
ROOM 10	80/100 F
SABOTEUR	73/117 F
SABRE WULF	56/--- F
SAI COMBAT	72/ 99 F
SAMANTHA FOX STRIP POKER	73/111 F
SAN PABLO	114/--- F
SCHOKWAY RIDER	87/126 F
SCOUBIDOU	73/106 F
SEPULCRI	84/--- F
SHADOW FIRE	91/119 F
SHOGUN	---/126 F
SHORT CIRCUIT	94/136 F
SIGMA 7	---/133 F
SILENT SERVICE	88/130 F
SILICON DREAMS	133/--- F
SKYFOX	83/132 F
SLAPSHOT	80/--- F
SOCCER 86	72/--- F
SORCERY	73/--- F
SORCERY +	---/111 F
SPACE HARRIER	68/110 F
SPACE MOVING	177/264 F
SPACE SHUTTLE	72/100 F
SPEECH	102/--- F
SPIND DIZZY	62/120 F
SPITFIRE 40	77/111 F
SPLAT	---/109 F
SPY VS SPY	---/122 F
SRAM II	---/162 F
SRAM	---/128 F
STAINTLESS STEEL	---/124 F
STAR GAMES	94/133 F
STAR STRIKE II	81/122 F
STAR BOY	34/--- F
STARGLIDER	120/158 F
STARQUAKE	---/114 F
STOCK MARKET	77/--- F
STRANGE LOOP	---/ 80 F
STREET HAWK	73/--- F
STRIKE FORCE HARRIER	79/114 F
STUDIO 3D	---/180 F
SUB	57/--- F
SUBTERRANEAN STRYKER	---/ 75 F
SUPER PAINT	---/264 F
SUPERSLEUTH	87/--- F
SW REPORTER	---/162 F
SWEEVO'S WORLD	---/ 87 F
SWORD AND SORCERY	---/ 84 F
T T RACER	84/120 F
TLL	---/121 F
TANK BUSTER	73/--- F
TANK COMMANDER	---/124 F
TARZAN	81/--- F
TASWORD	205/--- F
TASWORD / MAILMERGE 664	---/312 F
TASWORD / MAILMERGE 6128	---/345 F
TAU CETI	72/125 F
TEMPEST	87/118 F
TENEBRES	87/121 F
TENSION	107/136 F
TENTH FRAME	100/143 F

Grands TITRES à Petits PRIX

APPRENTICE	20/--- F
BACK TO REALITY	20/--- F
BOMBSCAR	22/--- F
BOOTY	22/--- F
CAVES OF DOOM	20/--- F
CHILLER	20/--- F
CHIMERA	22/--- F
COLLAPSE	22/--- F
CYLU	22/--- F
FEUD	23/--- F
FINDERS KEEPERS	20/--- F
FIVE A SIDE SOCCER	25/--- F
FLY SPY BL	23/--- F
FORMULA I SIMULATOR	20/ 73 F
GOLDEN TALISMAN	25/--- F
HARVEY HEAD BANGER	22/--- F
HELICHOPPER	22/--- F
INTO OBLIVON	20/--- F
KANE	20/--- F
KENTILLA	20/--- F
KNIGHT TIME	28/--- F
LASTV8	25/ 73 F
LOCOMOTION	20/--- F
NINJA MASTER	22/--- F
MONTERRAQUEOUS	20/--- F
ONE MAN & HIS DROID	20/--- F
PIPELINE	20/--- F
RADZONE	20/--- F
REBELSTAR	22/--- F
SHORT FUSE	22/--- F
SOOUL OF A ROBBOT	20/--- F
SPEED KING	20/ 73 F
SPELLBOUND	25/--- F
SPIKY HAROLD	22/--- F
STAR FIRE BIRD	22/--- F
STORM	20/--- F
THRUST	22/--- F
VIDEO POKER	20/--- F
WILD BUNCH	22/--- F
WILLOW PATTERN	22/--- F

THAI BOXING	58/ 85 F
THANATOS	80/120 F
THE DEVILS CROWN	---/120 F
THE HOBBIT	120/--- F
THEATRE EUROPE	92/156 F
THESAURUS	114/--- F
THEY SOLD A MILLION III	77/110 F
THEY SOLD A MILLION II	84/121 F
THEY SOLD A MILLION I	81/132 F
TIME TRAX	73/--- F
TOAD RUNNER	89/145 F
TOBROUK	84/126 F
TOMAHAWKS	77/118 F
TOP GUN	80/121 F
TRACEUR SURFACE	75/--- F
TRAILBLAZER	79/114 F
TRIVIAL PURSUIT	145/189 F
TUJAD	---/145 F
TURBO ESPRIT	73/117 F
TURTLE GRAPHIC VISION	77/--- F
TYRANN	---/126 F
UCHI MATA	100/143 F
V	78/114 F
VENDREDI 13	---/148 F
VERA CRUZ	144/--- F
VOCA 1/FR	---/121 F
VOCA 2/FR	---/121 F
VOCACHIFFRES	88/121 F
VOCAGRAPHIC	98/121 F
VOCALPHABET	88/121 F
WARRIOR	85/--- F
WAY OF THE EXPLODING FIST	75/--- F
WAY OF THE TIGER	78/110 F
WERNER	99/152 F
WINTER GAMES	77/110 F
WIZARD LAIR	72/ 46 F
WORLD CUP CARNIVAL	---/114 F
XENO	87/113 F
XEVIOUS	87/130 F
YIE AR KUNG FU II	77/135 F
YIE AR KUNG FU	75/ 91 F
ZEN	---/287 F
ZEN ASSEMBLEUR	158/--- F
ZOIDS	73/--- F
ZOMBI	---/125 F
ZORRO	88/--- F

Accessoires et Materiels

BULLETIN 1000 VHS 30 MN N/o 1	99 F
BULLETIN 1000 VHS 30 MN N/o 2	99 F
BULLETIN 1000 VHS 30 MN N/o 7	99 F
BULLETIN 1000 VHS 30 MN N/o 8	99 F
BULLETIN 1000 VHS 30 MN N/o 9	99 F
BULLETIN 1000 VHS 30 MN UBI 1	89 F
CABLE AMSTRAD - CHAINE HIFI	50 F
DART GRAPHIC DIGITALISEUR D7	840 F
GRAPHISCOP DISQUETTE	960 F
GRAPHISCOP CASSETTE	885 F
HOUSE (MONITEUR + CLAVIER) :	
HOUSE 464 COULEUR	89 F
HOUSE 464 VERT	89 F
HOUSE 6128 COULEUR	99 F
HOUSE 6128 VERT	99 F
MANETTES DE JEUX :	
JOYSTICK AMSTRAD	135 F
JOYSTICK QUICK SHOT II	75 F
JOYSTICK THE STICK	139 F
RALLONGE ALIM +VIDEO 464	85 F
RALLONGE ALIM +VIDEO 664/6128	109 F
RUBAN POUR DMP 2000	99 F

A RENVOYER A CONTACT' EURE B P 937 27009 EVREUX CEDEX

BON DE COMMANDE

TITRES	PRIX
PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE	+ 15 F
TOTAL	

STAR 8

☐ CONTRE_REMBOURSEMENT (+ 20F)
☐ CARTE BLEUE
☐ CHEQUE
☐ MANDAT

carte bleue CB — VALIDITE: __/__ SIGNATURE.

RENSFIGNEMENTS CONCERNANT VOTRE ORDINATEUR

☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128 ☐ AZERTY ☐ QWERTY ☐ D7 ☐ K7

NOM_Prénom ______

ADRESSE ______

______ CODE POSTAL ______

Téléphone ______

PORT GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE COMPRENANT UN LIVRE

CONCOURS INFOR-MATIQUE

OUVERT A TOUS

Règlement

Article 1 : les éditions SORACOM, par l'intermédiaire de la revue AMSTAR, organisent un concours ouvert à tous les lecteurs de la revue.

Article 2 : l'auteur devra fournir un programme de jeu sur AMSTRAD. Le sujet est libre.
Le jury tiendra compte de l'innovation et de la présentation du dossier ainsi que de la compatibilité entre les CPC 464, 664 et 6128.

Article 3 : l'œuvre devra être envoyée avec une note explicative et le logiciel présenté sur cassette ou disquette afin d'être reproduit sur papier.

Article 4 : la date de clôture est fixée au 31 août 1987, le cachet de la poste faisant foi. Le résultat paraîtra dans le numéro d'AMSTAR de novembre 1987.

Article 5 : les réalisations retenues seront publiées dans la revue organisatrice. Le concurrent devra accompagner son envoi d'une lettre manuscrite certifiant qu'il est l'auteur de l'œuvre et qu'elle n'a pas été diffusée à aucune autre revue.

Article 6 : chaque programme devra être accompagné du questionnaire ci-dessous. Aucune photocopie ne sera acceptée.

Article 7 : chacun des auteurs des programmes retenus recevra en prix un certain nombre de logiciels répartis en fonction de la place obtenue dans la liste des gagnants. Les œuvres publiées seront également rémunérées.

Article 8 : le fait d'envoyer une œuvre pour le concours entraîne ipso facto l'adhésion au présent règlement. Le jury est souverain, et ses décisions seront sans appel.

COUPON DE PARTICIPATION AU CONCOURS INFORMATIQUE AMSTAR

LE PROGRAMME

Nom du programme : . . . .

Taille en kilo-octets : . . . .

Fonctionne sur :
- ☐ CPC 464
- ☐ CPC 664
- ☐ CPC 6128

Nécessite :
- ☐ imprimante
- ☐ modem
- ☐ autre (précisez ci-dessous)

. . . .

LE PROGRAMMEUR

Nom . . . .

Prénom . . . .

Adresse . . . .

Code Postal . . . .

Ville . . . . N° téléphone . . . .

Profession . . . . Age . . . .

Signature



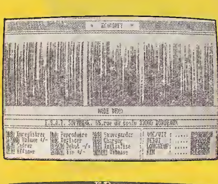
S: tu veux recevoir le nom du point de vente S.I.S. le + proche de chez toi, complète ce petit coupon, découpe le et envoie le à. S.I.S.
12 rue du Chablais 74100 ANNEMASSE
Hervé

TON NOM
TON PRENOM
TON ADRESSE :

CODE POSTAL ...... VILLE
TON ORDINATEUR

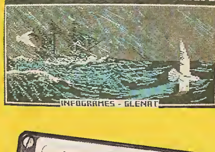
LE HIT DES LECTEURS

Afin de mieux connaître les logiciels "dans le vent", nous vous demandons d'établir le classement des dix meilleurs produits que vous possédez et appréciez (cinq utilitaires, cinq jeux) ainsi que des cinq interfaces que vous préférez... ensuite, vous nous l'envoyez.

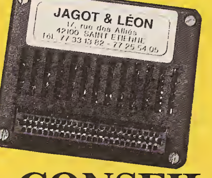


Place Utilitaires	Nom	Type	Progression
I	Echosoft	Synthèse vocale	→
2	Typhon	Compilateur basic	↗
3	E.M.U.	Utilitaire musique	↘
4	Print Master	Utilitaire imprimante	↗
5	Tasword	Traitement de texte	↗





Place Jeux	Nom	Type	Progression
1	Les passagers du vent	Aventure	↗
2	Asphalt	Arcade	↗
3	Sram II	Aventure	↘
4	Le passager du temps	Aventure	↗
5	Ikari warrior	Arcade	↘



Place Interfaces	Nom	Type	Progression
I	Digitaliseur d'images	Jagot et Léon	→
2	Synthétiseur vocal	TMPI	→
3	Mirage Imager Turbo	Duchet	↗
4	Scanner	Dart	↘
5	Multiface 2	Romantic Robot	↗

CONSEILS

L'AMSTRAD a suscité bien des enthousiasmes chez les éditeurs de logiciels, qu'ils soient français ou étrangers. Devant la prolifération de programmes sur AMSTRAD, il nous a semblé utile de faire paraître chaque mois une liste des jeux ou des utilitaires qui nous ont le plus séduits afin d'orienter votre choix sur l'achat éventuel d'un logiciel.

Nom du logiciel	Editeur
ARKANOID	Imagine
BALL BREAKER	CRL
DESPOTIK DESIGN	Ere Informatique
DRAGON'S LAIR II	Ubi Soft
K.Y.A.	Loriciels
MANHATTAN 95	Ubi Soft
PROHIBITION	Infogrames
SHORT CIRCUIT	US Gold



Doué ? C'est ce que vous croyez ! Ce n'est pas parce que vous avez atteint 251 317 points à votre Pac Man favori, que vous êtes le plus fort...
Envoyez-nous vos meilleurs scores, accompagnés d'une photo d'écran et en attestant que vous ne trichez pas : vous monterez peut-être sur la plus haute marche de notre podium. Une photo d'identité peut accompagner votre envoi avec le risque de la voir publiée dans la revue...

En attendant vos performances, la rédaction d'AMSTAR vous communique les siennes. Elles vous paraîtront sans doute ridicules, mais il faut bien lancer la rubrique... On attend vos exploits avec impatience ! N'oubliez pas, il faudra joindre une photo de votre score si vous voulez que celui-ci soit publié.

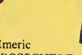
BOMB JACK	1 197 130	Emeric DEBOSSCHERE
GREEN BERET	278 340	Jean-Marie MENARD
LIGHT FORCE	124 800	Richard AZAULAY
SPINDIZZY	72 % of screens 44 % of jewels 58 % of game	Bernard GASQUARD
WINTER GAMES		
- Bobsled	26,12	Cédric MONEGER
- Hot dog	10	Jean-Eric DELPU Didier CHANTEREAU David CARAVIEILHES
- Speed skating	0:28,1	Sébastien BEBIN
- Sky jump	235,4	Jean-Marie MENARD
YIE AR KUNG-FU	6 284 420	Xavier RABE

Vous lisez leurs noms chaque mois ; certains d'entre eux figurent au palmarès depuis plusieurs mois !...
Aujourd'hui, voici quelques photos accompagnées de la durée de vie de leurs plus hauts scores respectifs (encore imbattus à ce jour...). Réussirez-vous à les détrôner ?

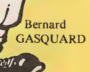


Jean-Marie MENARD

Xavier RABE



Emeric DEBOSSCHERE



Bernard GASQUARD

BON DE COMMANDE

AMSTAR (n° 1-n° 8)
☐ Cassette (Franco de port) 45 F ____
☐ Disquette (Franco de port) 110 F ____

TOTAL GENERAL FRANCO ____

Port en sus 10 % pour envois par avion

Nom : ________ Prénom ________

Adresse : ________________

Code postal : ________ Ville : ________

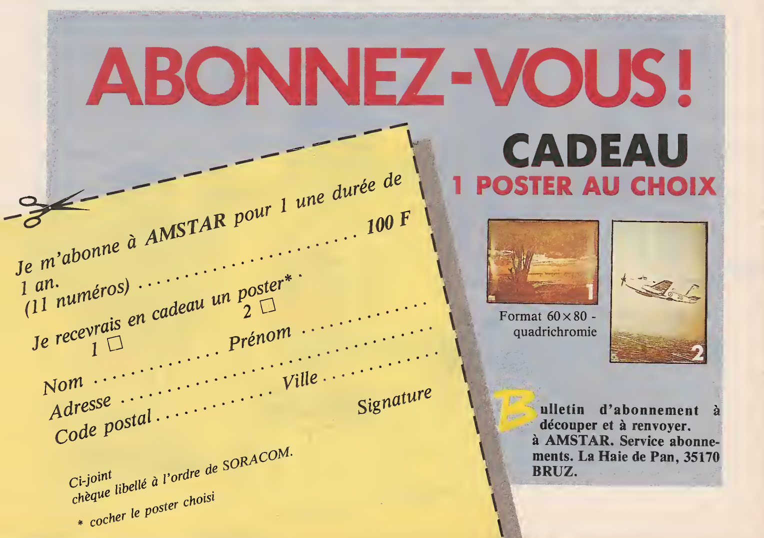
Date : ________ Signature : ________

Merci d'écrire en majuscules.

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : Editions SORACOM. Retournez le bulletin ou une photocopie à : Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.

LISTINGS D'AMSTAR

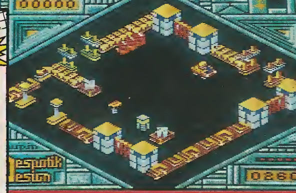
Il est maintenant possible de se procurer tous les listings, parus dans AMSTAR depuis le premier numéro, prêts à l'emploi sans être obligé d'attraper des crampes dans les doigts pour cause d'utilisation prolongée de votre clavier !...
En effet, nous les avons tous regroupés sur cassette ou sur disquette : vous avez ainsi 11 jeux à votre disposition (du n° 1 au n° 8 inclus). Si vous êtes intéressé, remplissez le bon de commande ci-contre mais, attention, le tirage étant limité, les commandes seront honorées dans la limite du stock disponible. (Alors, soyez les plus rapides !...).




95F.
90F.
AMSTRAD
APPRENEZ L'ELECTRONIQUE SUR AMSTRAD
Pierre BEAUFILS et Bernard DESPERRIER
SORACOM éditions INFORMATIQUE
MICHEL ARCHAMBAULT
PRATIQUE DES IMPRIMANTES
SORACOM informatique
Denis BONOMO
Eddy DUTERTRE
COMMUNIQUEZ AVEC VOTRE AMSTRAD
CPC 464 - 664 - 6128
SORACOM éditions INFORMATIQUE
95F.
45F.
+port 10%
JOUEZ AVEC AMSTRAD
KERLOCH
SORACOM informatique
L'UNIVERS DU PCW
PATRICK LEON
SORACOM INFORMATIQUE
MICHEL ARCHAMBAULT
PROGRAMMES UTILITAIRES POUR AMSTRAD
SORACOM informatique
119F.
85F.
Michel Archambault
MIEUX PROGRAMMER SUR AMSTRAD
SORACOM informatique
85F.
Prénom
Nom
Adresse
Qte
Prix
Désignation
Frais de port
Total
BON DE COMMANDE
SORACOM éditions
La Haie de Pan
35170 BRUZ

SENS ACTIONS FORTES





Installé au centre du monde, là où naissent les racines de la vie, un aventurier sans scrupules, entouré de ses sbires robotisés, a piraté les programmes d'élaboration des cellules vivantes. Celles-ci ne produisent plus que des êtres maléfiques, soumis aux volontés du pirate. La Terre vous a mandaté pour détruire les imposteurs et réinitialiser les programmes.
Un exceptionnel jeu d'arcade, d'aventure et de stratégie en 3D dont l'originalité, la qualité graphique et la richesse de scénario vous cloueront à votre joystick (ou votre clavier) pour de longues nuits passionnées.

PHILIPPE TAUPIN
MICHEL RHO

Despotik Design — ARCADE ACTION — Philippe Taupin — Michal Rho — ERE

AMSTRAD CASSETTE ou DISQUETTE





Avec STRYFE, vous allez découvrir un monde prodigieux où s'affrontent sans merci bons gnomes et méchants monstres. Vous incarnerez les premiers afin de combattre les seconds au cours d'un dangereux périple qui vous entraînera de châteaux en abbayes et de villages en places fortes. Débusquerez-vous le Maître des démons qui vous harcèle ?
La qualité et la rapidité du jeu, alliées à des graphismes vraiment superbes, font de STRYFE un jeu d'arcade d'autant plus exceptionnel qu'on peut y jouer seul ou à deux !

EMMANUEL ZERBIB
OROU MAMA

Stryfe — ARCADE ACTION — Emmanuel Zerbib — Orou Mama — ERE

SCORE 0015750 — ENERGY — OBJECTS — SCORE 0000000 — ENERGY 1000 — OBJECTS

AMSTRAD CASSETTE ou DISQUETTE

LE PASSAGER DU TEMPS

Votre oncle l'inventeur a disparu. Dans sa villa qui pullule de surprises, vous trouvez, entre autres, une machine étrange qui lance un véritable défi à votre raison. Lorsqu'enfin vous maîtrisez cet appareil, l'aventure ne fait que commencer.
Le Passager Du Temps est un jeu d'aventure d'une richesse extraordinaire. L'iconographie, superbe en elle-même, est de surcroît animée par l'humour sarcastique d'un chat hilarant qui ne vous lâche pas d'une semelle. Les 90 écrans graphiques, les puissantes facilités d'édition (ordres préprogrammés, répétition de mots) et les deux niveaux d'aide vous entraîneront passionnément au bout de l'aventure.

PATRICK BEAUJOUAN
ALAIN BREGEON

Le Passager du Temps — Patrick Beaujouan — Alain Brégeon — ERE

Bizarre j'ai l'impression d'entendre la mer
ES DU PORT

AMSTRAD DISQUETTE

ERE INFORMATIQUE
UNE ÈRE D'AVANCE

1, bd Hippolyte Marquès 94200 Ivry s/Seine. tél. 45.21.01.49
Télex EREINFO 261041F

RC B 327 327 B39


AMSTAR
Informatique AMSTRAD
ISSN 0298-654 X
LE DOSSIER DU MOIS :
HISTOIRES D'EAUX
PLAN D'AVENTURE :
CAULDRON II
UBI
DECERNEZ AVEC NOUS LES AMSTARS D'OR !
Alerte au Rouge !
M 2817 - 8 - 10,00 F
3792817010002 00080
Mensuel - N° 8 - Avril/mai 1987

SOMMAIRE

AMSTAR est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ
Rédacteurs en chef
Marcel LE JEUNE Denis BONOMO
Rédaction
Catherine VIARD - Olivier SADLETTI
Secrétaire de rédaction
Florence MELLET
Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Photocomposition SORACOM
Béatrice JÉGU - Nathalie CHAPPÉ
Dessins FIDELTEX
Impression LA HAYE MUREAUX
Photogravure Bretagne Photogravure
Maquette
Patricia MANGIN Jean-Luc AULNETTE
Service Ressort Réseau
Gérard PELLAN
Tél vert 05 48 20 98
Inspection des ventes
Christian CHOUARD
Abonnement - Vente au numéro
Catherine FAUREZ
Tél 99 52 98 11

Secrétariat - Rédaction
SORACOM EDITIONS
La Haie de Pan
35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
Tél 99 52 98 11 +
Télex SORMHZ 741 042 F
Serveur télématique : 36 15 + MHZ
CCP RENNES 794 17V

Distribution NMPP
Dépôt légal Avril 1987 N° 23374
Code APE 5120
Régie Publicitaire
IZARD CREATION 15, rue St-Melaine
35000 RENNES Tél 99 38 95 33
Chef de publicité
P SIONNEAU
Assistante
Fabienne JAVELAUD

EDITORIAL

Il fallait une récompense suprême, la voici : les Amstar d'Or seront attribués, avec votre collaboration, en juin 1987. Ils récompenseront tous ceux qui travaillent dans l'ombre des éditeurs sur les logiciels vedettes dont on ne retient que le titre : auteurs, scénaristes, graphistes, musiciens. Pour la première fois en France, la création informatique va être récompensée et sera reconnue à sa juste valeur.
Ne manquez pas l'événement : votez dès aujourd'hui !

La Rédaction

RENDEZ-VOUS A LYON !
Pour la seconde fois, Lyon va être le centre d'intérêt des "Amstradistes"... En effet, les 15, 16 et 17 mai prochains, la Cité Informatique organise les 3 JOURS AMSTRAD, PC et MINITEL.
Pendant ces trois journées, une trentaine d'exposants présenteront leurs nouveautés, logiciels, accessoires ou extensions qui s'adressent au grand public d'une part, mais également au secteur semi-professionnel d'autre part.
Alors, que toutes les personnes intéressées prennent leurs dispositions pour réserver ces dates, d'autant plus qu'Amstar, CPC et PCompatibles seront présents à la Cité Informatique !

COIN DES AFFAIRES : AVIS !
Il y a maintenant un peu plus de trois mois que nous avons ouvert la rubrique du Coin des Affaires... Visiblement, elle vous intéresse énormément ; s'il est besoin de preuves, je peux vous certifier que nombreux sont les coups de téléphone nous demandant l'adresse de Duchet Computers qui distribue tous les programmes évoqués dans cette rubrique. C'est pourquoi vous trouverez, à partir de ce numéro, les coordonnées complètes de Duchet sur la page des bancs d'essais. Vous pouvez leur écrire ou leur téléphoner (ils parlent très bien français...).
Cependant, ATTENTION : Duchet Computers nous a demandé de bien vouloir vous informer qu'ils seront fermés jusqu'au 21 avril 1987. Alors, soyez patients et attendez le 22 pour faire crépiter vos téléphones !...

ERE INFORMATIQUE AU JAPON
Après la Grande-Bretagne, l'Allemagne et l'Espagne, Ere Informatique poursuit son implantation par le Japon. En effet, la société Seika-Romox vient d'acheter la licence de Crafton et Xunk. Ce programme sera transposé et distribué par la firme japonaise sur MSX 1 et MSX 2...
Avouez que cette nouvelle mérite quand même un petit cocorico !...

ALLO AMSTAR ?
Une ligne téléphonique est à votre disposition, vous mettant en contact direct avec la rédaction. Ceci est un service sans égal !...
Respectez simplement les horaires et les jours que nous vous indiquons : mercredi, de 9 h à 12 h et de 14 h à 17 h ; vendredi, de 9 h à 12 h.
Tout appel en dehors de ces créneaux sera automatiquement refoulé ; ne dépensez pas inutilement votre argent ! Le numéro : 99.52.98.11.

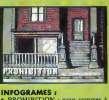
PROCHAINEMENT DANS AMSTAR :



ACTIVISION :
• LES AVENTURES DE JACK BURTON : une nouvelle adaptation du cinéma dans laquelle vous retrouverez Jack Burton bien sûr, mais aussi Wang Chu et Egg Chen. Pour vaincre les guerriers Wing Kong et sauver les deux filles aux yeux verts, vous devrez utiliser à bon escient les arts martiaux, la magie... et, pourquoi pas, les bons vieux coups de poing.

COKTEL VISION :
• JAMES DEBUG dans : LE GRAND SAUT... Encore de l'aventure et de l'action avec le retour de James Debug qui, victime d'une faille spatio-temporelle, se réveille dans une caverne sombre et humide, face à des créatures hors du temps... S'il ne veut pas sombrer corps et âme, il lui faut absolument retrouver les clefs de l'espace-temps.

• GORBAF : le pauvre Gorbaf n'est autre qu'un roi complètement désespéré... En effet, son fils unique Virka, héritier du trône, est l'otage d'un mage cruel et jaloux, j'ai nommé le grand Hingka. Pour Gorbaf, le seul moyen de retrouver son fils sera de prouver la force de sa foi en défiant les forces du mal.



INFOGRAMES :
• PROHIBITION : nous sommes à Chicago, à l'époque où la guerre des gangs bat son plein. Le héros de ce logiciel n'est autre qu'un mercenaire, Books, à qui la police elle-même fait appel pour nettoyer les bas-fonds de Chicago, infestés de mafiosi... Pour chaque tueur éliminé, Books reçoit une certaine somme en dollars...
ATTENTION, ce jeu n'est disponible que sur CPC 6128 !...



LORICIELS
• KYA : avec KYA, vous pénétrez dans la cité des VB masters, un monde grouillant de pièges mortels où une lutte sans merci va vous opposer à des adversaires de toute sorte. Le principe du jeu est d'évoluer dans des caves dont les murs possèdent plusieurs caractéristiques : ou ils vous déchargent de vos munitions ou ils vous rechargent... Il en est de même des différents adversaires...

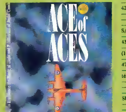
UBI SOFT :
THE PAWN : pénétrez dans le monde magique de Kérovnia pour vivre une aventure se déroulant à une période d'immense bouleversement social. Le roi Erik, souverain de Kérovnia, a une cote d'impopularité qui va toujours



croissante... A vous de découvrir le but du jeu en utilisant tous les indices que vous pouvez récolter au fur et à mesure de votre progression... ATTENTION, ce jeu n'est disponible que sur CPC 6128 !...

US GOLD :

▪ ACE OF ACES : devenez l'As des As en remplissant avec succès toutes les missions successives qui vous sont confiées... A bord de votre "Mosquito", vous êtes propulsé dans la tornade de combats air-air, air-terre, au beau milieu de la Seconde Guerre mondiale.



Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :

— A'N'F SOFTWARE, LONDON, tél 01 439 0666
— ACTIVISION, 75008 PARIS, tél (1) 42.99 17 85
— BUG BYTE, LONDON, tel 01 439 0666
— CHIP, 75011 PARIS, tél (1) 43 57 26 03
— COBRA SOFT, 71104 CHALON-SUR SAONE, tél 85 41.63 00
— COCONUT, 75011 PARIS, tél (1) 43 55 63.00
— COKTEL VISION, 92100 BOULOGNE, tél (1) 46 04 70 85
— D3M, 92200 NEUILLY-SUR-SEINE, tél. (1) 47 47.16.00
— DUCHET COMPUTERS, CHEPSTOW, tél (44) 291 257 80
— ELITE, diffuse par UBI SOFT
— ENGLISH SOFTWARE, MANCHESTER
— ERE INFORMATIQUE, 94200 VITRY-SUR-SEINE, tél (1) 45 21 01 49
— FIL, 93175 BAGNOLET, tél (1) 48 97 44 44
— FREE GAME BLOT, 38190 CROLLES
— GREMLIN GRAPHICS, SHEFFIELD, tel (0742) 753 423
— GUILLEMOT INTERNATIONAL, 56200 LA GACILLY, tél 99 08 90 88
— IGL, 35000 RENNES, tél 99 79 03 60
— IMAGINE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél 93 42 57 12
— INNELEC, 93506 PANTIN CEDEX, tél (1) 48 91 00 44
— LOISITECH, 93106 MONTREUIL, tel (1) 48 59 72 76
— LORICIELS, 92500 RUEIL MALMAISON, tél (1) 47 52 18 18
— MICROIDS, 92100 BOULOGNE
— MICROMANIA, MICROPROSE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél 93 42 57 12
— MICROPOOL, 93506 PANTIN CEDEX tél (1) 48 91 00 44
— MIRRORSOFT, LONDON, tél 01 377 48 37
— OCEAN, 06740 CHATEAUNEUF-DE GRASSE, tél 93 42 57 12
— ORDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tél (1) 43 28 22 06
— PSS, COVENTRY, tél (0203) 667 556
— TITUS, 93370 MONTFERMEIL, tél (1) 45 09 21.40
— UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tél 43 39 23 21
— US GOLD, 06740 CHATEAUNEUF-DE GRASSE, tél 93 42 57 12
— BRITISH TELECOM, LONDON, tel 01.379.6755
— CASCADE GAMES, HARROGATE, tél (0423) 525325
— EXCALIBUR, 75005 PARIS, tél 42.04 57 30
— INFOGRAMES, 69100 VILLEURBANNE, tél 78.03.18 46
— SOFTHAWK, 38000 GRENOBLE, tél 76.47.32.51

LE COIN DES AFFAIRES

Nous ouvrons ici une nouvelle rubrique dans laquelle nous vous présenterons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...
En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :
51 St George Road
CHEPSTOW NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. (44) 291.257.80

GHOSTHUNTERS

CODEMASTERS/ DUCHET COMPUTERS
Arcade/Aventure



Nightmare Mansion. Ce nom vous donne déjà le frisson. Je ne crois pas aux fantômes mais je me suis équipé d'une mitrailleuse au cas ou.. Il faut dire que je suis à la recherche de mon frère disparu il y a de cela trois jours dans cette sinistre demeure. Il voulait toucher la forte récompense offerte par le propriétaire des lieux pour débarrasser Nightmare Mansion des esprits qui la hante. Jusqu'ici rien de terrible ! Mais à minuit les vampires sortent de leurs cercueils et les zombies surgissent de terre. Le "terreur-mètre" à gauche de l'écran grimpe dans la zone rouge à chaque contact avec les monstres.



Ghosthunters est un jeu attrayant aux graphismes soignés. Il offre également la possibilité de jouer à deux : l'un dirigeant le personnage et l'autre s'occupant du viseur et du tir. Il y a même un morceau de synthèse vocale tout au début du programme. Les tableaux sont suffisamment variés pour que la lassitude ne vous prenne pas de sitôt.

ZUB

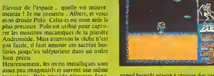
MASTERTRONIC/ DUCHET COMPUTERS
Arcade

L'agent Zub a reçu la mission suivante : il doit retrouver l'œil de Zub pour le rendre au roi Zub 1er. Si Zub reussit sa quête il sera nommé grand Zub, à moins qu'il ne devienne Zub s'il est mortellement blessé. Vous ne comprenez pas ? C'est normal ! le monde de Zub est vraiment différent du nôtre et même les auteurs du programme ne le connaissent pas très bien. Dès le chargement, après une page écran magnifique, on sent que la folie règne en maître : une multitude de fenêtres débitent des textes tous différents (en anglais). Zub est un petit bonhomme constitué d'un casque sphérique et d'une combinaison spatiale. Il possède aussi une arme pour se protéger des "aliens" les plus extravagants que j'ai jamais vus. Et que fait Zub ? Il saute d'une plateforme mobile à l'autre. C'est là que Zub se révèle très crispant : les plateformes sont minuscules et il est très facile d'en choir. Imaginez la joie qui vous étreint au moment ou vous chutez des 10 étages péniblement escaladés. Un jeu vraiment bizarre qui saura vous charmer grâce à des bruitages et à des sprites très bien faits. Malgré tout, un regret : le prix élevé de ce programme (31 francs)

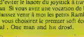
ONE MAN AND HIS DROID

MASTERTRONIC/DUCHET COMPUTERS
Arcade

Eleveur de l'espace : quelle vie mouvementée ! Je me présente : Albert, et voici mon droïde Polo. Celui-ci est mon aide le plus précieux. Polo est utilisé pour capturer les moutons mécaniques de la planète Andromède. Mais attention la tâche n'est pas facile, il faut amener ces sacrées bestioles jusqu'au téléporteur dans un ordre bien précis.
Heureusement, les ovins métalliques sont assez peu imaginatifs et suivent une même trajectoire. Polo possède plusieurs fonctions : il peut voler bien sûr, creuser des galeries et repérer sur un radar la position des Ramboïdes (les moutons). Le paysage est plutôt morne, il faut bien le dire : des galeries, des briques et peu de couleurs gaies. Mais le scrolling est bien fait et l'on



prend bientôt plaisir à creuser des tunnels à condition de baisser le volume sonore afin d'éviter le lancer du joystick à travers l'écran. Si vous avez une vocation de berger (laissez venir à moi les petits Ramboïdes), vous choisirez le premier soft écolo-spatial : One man and his droid.





MANHATTAN 95

UBI SOFT
Arcade/Aventure

Ah ! Je vous jure !... Il n'y a même plus moyen d'être tranquille dans sa petite cellule !... Où est-il le bon vieux temps où, lorsque vous aviez commis un méfait, vous attendiez que le temps passe ? Personne ne venait vous proposer une soit-disant liberté contre une Bonne Action.

Thunderson, mon cher directeur (du pénitencier de Manhattan) m'a fait venir dans son bureau et m'a dit : "La proposition que je vais vous faire constitue une possibilité de rachat pour tous les actes criminels que vous avez commis aux Etats-Unis"... la chose est très simple en soi (mon œil ! ...) : monter à bord du Falcon, atterrir sur le toit du World Trade Center, descendre grâce à l'ascenseur qui est encore en état et partir à la recherche du Président qui était à bord d'un jet qui n'a rien trouvé de mieux à faire que de s'écraser. Pour venir me chercher, il fallait vraiment qu'ils n'aient personne d'autre qui soit capable de piloter le Falcon !

Le délai qu'ils m'ont laissé pour mener à bien cette mission ne va pas me laisser le temps de visiter les bars ; en effet, j'ai en tout et pour tout : 24 h et pas une minute de plus ! Vous me direz : pourquoi ne pas profiter de cette sortie du pénitencier pour fuir ?... Figurez-vous qu'ils ont tout prévu ! Ils m'ont soit-disant fait une injection d'anti-toxines pour me protéger de tous les virus... Seulement, une fois la piqûre faite, ils m'ont annoncé que mes artères étaient maintenant pleines de capsules contenant des charges explosives prenant effet 24 h plus tard !... Ils neutraliseront ces charges par infra-sons 5 mn avant la fin de la dernière heure si je ramène le Président...

Et c'est ainsi que je me retrouve dans les rues de Manhattan, seul contre tous. Car Manhattan représente toute une société à elle seule, et de sauvages de surcroît ! Il ne me reste plus qu'à déambuler dans les rues, à pied ou en voiture, tout en surveillant mon détecteur qui m'indique en permanence ma position relative à celle du Président. Quant aux personnages hostiles que je rencontre, je peux les anéantir de différentes manières : coups de poings, de pieds ou alors INGRAM cal. 11.43 permettant quand même de tirer 1200 coups à la minute et enfin, pour les cas d'extrême urgence, des grenades.

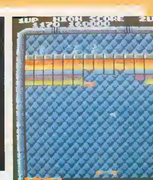
Dans tous les cas, je dois toujours réagir vite car autrement mes indicateurs de force physique deviennent rapidement ternes si ce n'est inexistants et, alors, c'est la mort à coup sûr. Par contre, avant l'attaque, j'ai la possibilité d'interroger ou menacer mon adversaire, ce qui me permet, dans certains cas, d'avoir des alliés dans cette faune de sauvages.

Ce nouveau logiciel propose un graphisme recherché et c'est, entre autres, un vrai plaisir de voir la page de présentation prendre forme sous vos yeux ébahis. Quant au jeu lui-même, la phase arcade est complétée par un choix d'actions que vous sélectionnez grâce à un affichage d'icônes. Vous risquez fort de passer un bon moment en compagnie de SNAIL, rebus de la société et nouvelle sorte de héros.









ARKANOID

IMAGINE/TAITO
Arcade

Arkanoid est un jeu de la même veine que Xénous ou Dragon's Lair : une adaptation d'un jeu de café. Il arrive souvent que l'on soit déçu par ces initiatives. Mais, dans ce cas, c'est une réussite. Le graphisme est proche de l'original, la musique est entraînante et l'action captivante. Il est difficile de lâcher une partie engagée. Voici le scenario : votre vaisseau Amiral l'Arkanoid a été détruit. Vous êtes le commandant du Vaus, une petite navette échappée de l'explosion de l'Arkanoid. Votre mission : parcourir les 32 niveaux de l'espace où vous êtes enfermé et parvenir au "changeur de dimension" qui permettra un retour dans le temps. Ainsi l'Arkanoid pourra être reconstitué.
A première vue, on pourrait croire qu'il s'agit d'un jeu d'arcade classique avec petits faisceaux laser dans tous les coins. Pas du tout, cela ressemble plutôt à une version améliorée du célébrissime "casse-briques", mais avec des variantes qui en font tout le charme : les briques qui vous font face sont de 3 types : certaines sont indestructibles, d'autres nécessitent 2 contacts pour disparaître, les dernières enfin, peuvent contenir des capsules. Ces capsules sont un élément important du jeu : selon la lettre inscrite sur le métal, elles possèdent des fonctions différentes. La lettre "S" ralentit le mouvement de la balle. "D" provoque la division de la balle en trois. "L" transforme le Vaus en navire armé : les lasers vous permettront de détruire les briques. "E" agrandit le vaisseau. "P" donne une vie supplémentaire. "B" permet de passer au niveau supérieur.
Si l'on ajoute les bestioles bizarres qui se promenent sur l'écran et qui détournent parfois la balle en explosant, le tableau est complet.
De l'action, encore de l'action, toujours de l'action, telle pourrait être la devise d'Arkanoid. Il s'agit d'un jeu réellement passionnant et que tout Amstradiste digne de ce nom doit absolument posséder.

DESPOTIK DESIGN

ERE INFORMATIQUE
Arcade/Aventure

"Nous interrompons un instant nos programmes pour vous faire part d'une nouvelle grave : le laboratoire de génétique constructive installé dans les sous-sols de la gare de Perpignan vient d'être mis sous le contrôle de dangereux terroristes. Rappelons à nos téléspectateurs que ce centre avait pour mission de fabriquer les cellules humaines entrant dans la composition des néo-humains que nous connaissons bien maintenant. Les pirates auraient détourné les vaillants robots de leur mission et les cellules qui sortiraient du laboratoire auraient dépassé la date limite de consommation et rendraient les néo-humains, particulièrement agressifs. Et maintenant, les résultats du techno-loto".
Allons bon, ces maudites machines se sont encore laissées prendre au piège vous dites-vous. Cette réflexion amère entraîne une inéluctable conséquence : vous êtes le seul à pouvoir réparer les dégâts.
Armé de votre meilleures auto-tamponneuse à sustentation anti-gravitationnelle et de votre thermobille à rebonds, vous vous retrouvez dans une des innombrables salles du complexe laboratoire.
Voilà le point de départ de Despotik Design qui se présente sous une forme pseudo-3D aves des graphismes mignons



tout plein, colorés comme seul le permet le mode 0.
Dans tous les tableaux vous retrouvez des éléments constants : les portes jaunes par où sortent les Porteurs de cellules, les portes rouges : les portes du mal (Vade retro, Satana !) dans lesquelles se fourvoient les Porteurs et enfin les portes vertes : les portes du paradis. Il y a également des petites flèches qui, selon leur sens, dirigent les Porteurs dans l'une ou l'autre des quatre directions. Au départ les flèches conduisent les porteurs directement sur le portail rouge. Il vous appartient de modifier l'agencement des flèches. Pour déplacer les flèches il faut d'abord déposer la clé magnétique. Attention tant que la clé ne sera pas présente dans la pièce les modules porteurs sont d'un contact mortel pour vous. Ne vous croyez pas au bout de vos peines. Tout d'abord certaines flèches ne sont pas orientées correctement il faudra utiliser l'inverseur. D'autre part, une foule d'ennemis hostiles vous guettent : le champignon, le grille-pain, la poubelle, la voiture jaune (si, si, c'est vrai), le réparateur et le garde rouge. La plupart de ces objets hétéroclites vous pompent (de l'énergie bien sûr !) ou bien vous détruisent purement et simplement. A ce propos l'animation finale mérite le détour et vous laissera sur le .. Un tiers d'arcade, un tiers de réflexion, un quart de beaux graphismes. Le compte n'est pas juste mais ce sont les atouts de Despotik Design.



T H E M E

AMERICA'S CUP CHALLENGE



US GOLD
Simulation sportive

Le jour de la finale est enfin arrivé ! Seulement, par quels supplices avons-nous dû passer auparavant .. En effet, nous avons la chance d'avoir été sélectionnés pour la course de l'America's Cup et tout le public, très intéressé, est en haleine pour enfin savoir qui, de Liberty ou d'Australia II, va finalement accéder à la victoire ..
Cette fameuse coupe fait naître un élan patriotique quasi-général, surtout du côté australien, car ils sentent que, cette fois, ils ont la capacité nécessaire pour détrôner les Americains.. Quant à nous, nous sommes bien loin de toute cette pression, mais notre fierté réside dans le simple fait de participer (comme l'a dit, en d'autres lieux, Monsieur de Coubertin...).
C'est déjà un grand exploit que de parvenir à ce stade car il y a quand même sept épreuves de sélection à subir auparavant, ce qui peut se révéler tout aussi éprouvant pour l'équipage que pour le voilier (qui nous observe du "haut" de ses 12 m JI...).
A l'origine, la course de l'America's Cup faisait 24,3 miles nautiques, soit un peu plus de 55 km ; afin d'augmenter l'aspect compétitif de la course, elle a été divisee en plusieurs étapes de 3,25 miles nautiques (dur, dur ..).
Avant de prendre le départ de cette fantastique épreuve, de deux choses l'une : ou vous êtes déjà rompu à la navigation (et alors, pas de problèmes...), ou vous prenez connaissance de la notice jusque dans ses moindres details (exercice difficile car la notice est en anglais...). Vous apprendrez alors ce qu'on attend de vous dans chaque manche, la manière de naviguer et, ce qui est fondamental, vous saurez dans quelles conditions, en fonction de l'angle que votre yacht fait avec le vent, vous devez utiliser la grand-voile et le foc ou la grand-voile et le spi...
Les passionnés de courses maritimes seront ravis avec cette simulation. Les possibilités du logiciel sont importantes et le graphisme est dans l'ensemble correct, sauf dans le cas où un bateau de la course passe sur un bateau "piquet"...

SPECIAL AVENTURE MARITIME

Jusqu'à présent, nous vous avons proposé dans chacun de nos dossiers un thème permettant de présenter plusieurs logiciels de même type. Ce mois-ci, nous avons décidé de prendre pour thème un élément que nous retrouvons dans tous les jeux présentés...
Je m'explique : pour commencer, nous avons choisi LA MER (qu'on voit danser le long, le long des golfes pas très clairs...). Le fait de prendre un point commun servant de trait d'union entre les logiciels permet de présenter différents types de jeux... Cela ne veut pas dire que nous abandonnons l'ancienne formule ! Par exemple, nous ferons bientôt un spécial "Jeux de rôle". Nous attendons à la rédaction vos réactions ainsi que vos suggestions sur ce nouveau type de "dossier du mois"...

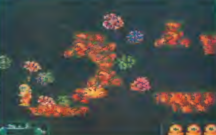


PACIFIC

ERE INFORMATIQUE
Arcade/Aventure



32000 lieues sous les mers, c'est tout de même plus alléchant que 20000. Pourtant le personnage central du logiciel d'Ere informatique n'est pas sans rappeler les héros du roman de Jules Verne. Même décor : les profondeurs de l'océan et même équipement : un scaphandre autonome. Au départ de l'aventure, vous vous tenez sur le bord de la cabine de plongée, votre pistolet à la main, hésitant à plonger dans les immensités bleues et noires. Oh, et puis après tout vous êtes là pour vous emparer du trésor des Atlantes, allez-y ! Plus la plongée est profonde et plus le décor s'assombrit. On voit parfois des petites bestioles qui nagent ou pulsent. Horreur !, elles sont très dangereuses : au moindre contact le malheureux plongeur s'éclate en petites bulles rouges et jaunes. On comprend alors l'usage du pistolet. Il ne faut pourtant pas abuser de cette arme les munitions étant en nombre limité.



La descente continue, accompagnée de petites bulles d'oxygène du plus bel effet. Les tableaux sont, je dois le dire, superbes : des coraux multicolores, des rochers, de la mousse, des éponges (des Euspongiae officinalis, enfin je n'en suis pas sûr). Le monde du silence porte bien son nom puisque les bruitages sont réduits à leur plus simple expression des bips à chaque changement de tableaux. Signalons qu'à part les trésors engloutis on trouve aussi au fond de la mer quelques ustensiles bizarres. Entre autres des tonneaux d'explosifs, des sextants et des pompes à air. Les premiers seront utiles à votre progression future en éliminant les obstacles principalement rocheux. Les sextants laissés là par quelque capitaine abandonné, vous donne une vue en plongée (elle est très bonne !) de votre position relative dans la masse liquide. L'oxygène étant une de vos préoccupations principales et vos réserves diminuant allègrement, vous serez heureux de trouver de-ci de-là quelques pompes vous permettant de faire le plein. Attention cependant aux mines parfois placées près des pompes et qui sont prêtes à exploser à votre approche.

Il vous arrivera de croiser quelques portes, (c'est normal, ne vous inquiétez pas). Ouvrez-les, vous pourrez trouver des munitions et quelques babioles utiles. Un jeu agréable au joystick mais qui demande la patience car la quête est longue au travers des paysages subaquatiques.



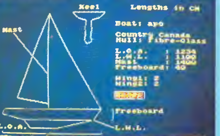
SAILING

ACTIVISION
Simulation sportive

Sailing n'est pas un logiciel de tout repos car, non seulement il vous faudra piloter un bateau, mais de plus il faudra le construire ! Rassurez-vous, il s'agit simplement de définir les caractéristiques générales du bâtiment.
Mais commençons par le commencement. Vous devez d'abord entrer le nom du pays que vous représenterez : 18 nationalités différentes vous sont proposées, de l'Australie au Canada en passant par la France et le Brésil. Ensuite, donner le nom de baptême du bateau. Puis, définissez ses proportions. Un schéma du voilier s'affiche. Vous pouvez redéfinir la longueur de la coque, la hauteur de la ligne de flottaison, la taille du franc-bord, le profil des ailerons sur la quille, la longueur du mât et enfin le matériau de la coque (bois, fibre de verre, aluminium). Toutes ces modifications devront se faire en respectant les conditions météorologiques qui défilent en bas de l'écran. La construction du navire représente la partie la plus importante du jeu. En effet, elle conditionne vos performances futures. Ces performances seront utiles dans la course qui vous opposera à l'ordinateur. Car il s'agit, bien sûr, de vous affronter dans des régates où le meilleur skipper et le meilleur bateau sauront tirer leur épingle du jeu.
Après la tactique, la stratégie. L'écran présente une vue extérieure sur la mer qui monte et descend (attention au mal de mer !). Une voile devant vous : c'est votre adversaire. La tache orange, c'est la première bouée. Tout à fait en bas de l'écran, un tableau de bord vous donne la direction du vent, votre vitesse en nœuds, la position relative de votre bateau par rapport aux bouées et à votre adversaire. Le circuit est simple : 3 bouées à contourner par bâbord et retour au départ. A vous de manœuvrer habilement lors des remontées au vent et surtout lorsque vous devez tirer des bords. Il est possible d'amener le spinnaker pour obtenir une plus grande vitesse, mais son maniement est délicat. Il est très facile de sortir du "terrain" : vous êtes alors disqualifié.

Au premier niveau, les victoires sont assez faciles, mais ensuite vous aurez affaire à de vieux loups de mer. Alors, si vous voulez vous hausser à leur niveau, vous pourrez obtenir la fiche signalétique de leur bâtiment et copier ainsi certaines caractéristiques qui vous permettront peut-être de devenir un autre Poupon.







LES PYRAMIDES D'ATLANTYS

MICROÏDS
Aventure



De notre poste d'observation flottant, nous guettons sans relâche tous les mouvements de la mer si imperceptibles soient-ils... En effet, nous sommes chargés de signaler tout fait semblant anormal au QG de l'Observatoire.

Cela fait maintenant des jours et des jours que nos jumelles s'usent sur cette immensité calme et plate qui n'a rien à rejeter...

Quand, soudain, l'un d'entre nous crie : "Homme, à la mer !... Mais non, c'est une bouteille !" Après l'avoir récupérée à bord, nous avons l'impression de plonger dans une grande histoire fantastique car, dans la bouteille, il y a un message. Et sur le message... le dernier rapport étonnant de l'Alvin II, sous-marin explorant les fonds maritimes des Açores, avec lequel nous avions perdu tout contact depuis plus de deux mois. Ce dernier message éclaircit un peu le mystère de la Cité Perdue. Malheureusement pour l'équipage de l'Alvin II, la mission qui leur avait été confiée n'a pu être menée à bien sans dommage. Pendant trois longs mois, ils ont erré dans les bas-fonds de l'Atlantique en essayant de résoudre les mystères des ruines atlantes. Inlassablement, ils sont passés d'un fond à l'autre, ont visité des dizaines de grottes sous-marines en espérant, chaque fois, trouver la fabuleuse Cité Perdue d'Atlantys. Que d'espoirs déçus ! Et c'est précisément le jour où ils ont enfin trouvé un de ces fameux cristaux qu'ils doivent se rendre à l'évidence du manque d'énergie d'Alvin II.



Il leur est impossible de remonter à la surface et c'est ainsi qu'ils ont dû mourir écrasés par les pressions énormes des grandes profondeurs ! Quelle triste fin...

Malgré tout, leur sacrifice va quand même servir à la postérité ; en effet, grâce à leur message, il est possible de mettre sur pied une nouvelle mission Alvin avec, cette fois, toutes les chances de réussite car, dans son dernier rapport, le commandant de l'Alvin II a donné sa dernière position : Lat. 32°39' - Long. 26°12' - Prof. 3720 m.

Tout naturellement, c'est vous, nouveau commandant du nouvel Alvin, qui avez la lourde tâche de retrouver cette cité d'Atlantys...

Avec ce logiciel, vous pénétrez dans un monde étrange que nous n'avons pas l'habitude d'explorer. Toutes les scènes se passent en 3D, avec des écrans intéressants quoique parfois un peu vides et sombres. Cèderez-vous à l'attrait exercé par le mystère des fonds sous-marins ?



THE DEVIL'S CROWN

PROBE SOFTWARE
Arcade/Aventure

Il a toujours existé des légendes à propos de la mer et des marins. On raconte qu'un jour des pirates avaient réussi à dérober, sur une île lointaine, les joyaux de la couronne du diable. Sur le chemin du retour, une tempête se leva. Un demon gigantesque surgit des flots et fit sombrer le bâtiment.

Deux siècles plus tard, le navire pirate a été localisé dans une partie rarement visitée de l'océan Pacifique. En fait, c'est vous qui avez retrouvé le vaisseau et vous comptez bien récupérer les joyaux du diable. Armé d'un scooter marin, vous commencez à explorer les entrailles de la coque de bois pourrie.

Quel capharnaüm ! Des tonneaux, des chandeliers, des portraits de pirates célèbres encore accrochés aux murs. Soudain, un énorme poisson vous bondit au visage et votre réserve d'oxygène se trouve bientôt diminuée. Il va falloir réagir et vite ! Heureusement, deux bouteilles du précieux gaz sont à portée du scooter.





Quelques pièces plus loin, c'est le fantôme d'un pirate qui vous assaille à son tour. Vous vous dégagez de son emprise grâce au pistolet que vous portez et vous allez vous réfugier dans un endroit plus tranquille. Pendant que vous reprenez votre souffle, examinons les caractéristiques du programme. Vous aurez à parcourir environ 40 tableaux pour retrouver les joyaux et exactement autant pour les remettre à leur place sur la couronne. En effet, malgré votre avidité initiale, vous vous êtes aperçu que le seul moyen de calmer le diable et les esprits qui hantent le bateau était de rendre à César ce qui appartient à César.

Les différents tableaux sont plutôt bien dessinés, mais le tout fait un peu fouillis. Comme si tous les pièges qui vous guettent ne vous suffisaient pas, il vous faudra d'abord passer par une épreuve initiatique afin de jauger vos capacités. Vous aurez donc à errer dans les pièces du bateau à la recherche des objets que l'on vous aura indiqués. Certaines pièces sont totalement obscures ; il faudra vous cogner de nombreuses fois contre des obstacles invisibles pour pouvoir trouver une porte de sortie.

En résumé, Devil's Crown est un jeu rapide où l'utilisation du joystick est fortement recommandée. C'est une version aquatique du célèbre logiciel d'arcade/aventure : Sorcery.



SILENT SERVICE

US GOLD
Simulation

13 janvier 1943 : rapport du commandant H. Cassedy. En ce début de journée, le SEARAVEN se trouve très exactement aux coordonnées suivantes : Latitude 9-12 N, longitude 130-38 E, RAS...
Cela fait maintenant un an que les combats sous-marins ont commencé dans le Pacifique. Il faut bien reconnaître que nos débuts n'ont pas été très brillants. Toutes les conditions nous étaient défavorables : nous n'avions pas de matériel performant, d'une part, et nos équipages n'avaient pas l'expérience nécessaire, d'autre part. Malgré tout, en ce début d'année 1943, les cours du succès et de la puissance commencent à tourner en notre faveur ; nous pouvons désormais passer à l'offensive et les Japonais commencent à ressentir le manque de ressources intérieures. C'est pourquoi nous devons surveiller étroitement les routes des convois japonais, afin de les découvrir, les attaquer et couler ainsi un nombre et un tonnage maximum d'ennemis.
Soudain, le radar nous indique qu'un convoi japonais se dirige vers le nord, quelque part entre les Philippines et la base navale de Truk Lagoon. La position de l'USS Searaven est défavorable car nous nous trouvons derrière le convoi. Nous allons donc effectuer une manœuvre "tête à queue". Bien sûr, nous pourrions faire une attaque en surface par derrière, mais le convoi est escorté par un destroyer et un sous-marin en surface est incapable de lui tenir tête pendant la journée...
Nous commençons donc par nous écarter du convoi en plongée jusqu'à ce que nous ne soyons plus dans son champ visuel. Ensuite, nous parcourons environ 9 km (merci la modification de l'échelle des temps pour accélérer la simulation car la manœuvre prend du temps !...). Ceci étant fait, nous remontons en surface et marchons à la vitesse maximale pour nous retrouver en avant du convoi. Et alors ? Il n'y a plus qu'à attendre en plongeant jusqu'à la profondeur périscopique et, lorsqu'ils seront à une distance raisonnable, en avant les torpilles à vapeur.
Tout ceci ne retrace que l'un des nombreux scénarios qui sont accessibles avec ce logiciel. Bien entendu, le fait de rechercher le maximum de réalisme dans une telle simulation amène une certaine complexité et une grande diversité dans l'utilisation du jeu. Aussi, il est fortement recommandé de commencer par "s'imprégner" de la notice et, pourquoi pas, lire l'un des nombreux ouvrages relatant la lutte sous-marine pendant la seconde guerre mondiale.
Cette simulation est tout simplement fantastique, avec de nombreux écrans, un bon graphisme et de grandes possibilités... Qui sait, ce logiciel pourrait peut-être constituer une révision des affrontements américano-japonais dans le Pacifique !..

INTO THE EAGLE'S NEST

PANDORA
Arcade

Il est 22 h 30 et l'atmosphère de la réunion extraordinaire qui se déroule au Q G. est de plus en plus houleuse. Il faut bien dire que la mission très spéciale qui se prépare requiert les services d'un agent très spécial ! Personne n'est en désaccord sur ce point, par contre quand il s'agit de savoir qui va être "l'heureux élu", c'est la cacophonie la plus totale. Il est 23 h lorsque le commandant forme sur le cadran du téléphone un seul et unique numéro... qui est le vôtre, bien sûr, puisque "you are the best in the world !.."

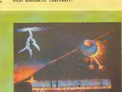


Heureusement que vous êtes le meilleur car tous les plus sales boulots, toutes les missions les plus délicates, enfin toutes les missions que personne ne veut se risquer à accomplir sont pour vous. Cette fois encore vous allez être servi ! Voici ce que vous devez réussir à faire : vous infiltrer tout bonnement dans le nid de l'aigle qui n'est autre que le Q G d'un important poste de commandement ennemi. Une fois sur place, il faut tout d'abord survivre car, comme tout point stratégique digne de ce nom, il y a une fourmilière de gardes !.. Lorsque vous vous retrouvez en position de force, tout en restant sur vos gardes, vous vous concentrez alors sur trois objectifs précis : venir en aide à 3 saboteurs qui se trouvent coincés dans l'antre du château, détruire ce dernier après avoir pris le maximum de pièces de la collection privée du commandant.

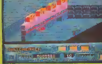
Avec ce logiciel, vous dominez la situation en permanence puisque tous les plans sont vus du dessus. La réalisation graphique est soignée, les couleurs agréables avec une animation relativement rapide. Bref, un bon moment récréatif.

BALLBREAKER

CRL
Arcade



Aujourd'hui, nous sommes mardi et mon emploi du temps indique 14 h cours de maths... Je vois d'ici le programme ! Géométrie avec cercles, disques, cylindres.. A tous les coups, le prof va encore nous demander : "Quel est le volume d'une sphère ?". Vous parlez d'une question terre à terre !... Alors qu'il y aurait tant de choses à dire sur une sphère . elle peut être tout à la fois douce ou violente, transparente, sombre ou colorée. Elle peut-être fragile comme la bulle de savon, malléable comme la balle en mousse ou bien encore solide et lourde comme la boule de bowling..



Avouez que nous nous retrouvons quand même bien loin du $4/3 \pi R^3$ et que vous n'avez certainement pas cette théorie à l'esprit lorsque vous pénétrez dans l'arène du Ballbreaker. Et pourtant !... Ne serait-il pas nécessaire de connaître le principe des chocs mous ou des chocs durs, l'influence de l'impact sur la boule, suivant son angle, pour déterminer à coup sûr la trajectoire et la vitesse qu'elle va adopter ?...
Allons bon, pensez-vous . Il n'y a même plus moyen de jouer tranquillement, juste pour se détendre !.. Enfin, se détendre, façon de parler, car vous vous retrouvez face à une balle meurtrière qu'il faut absolument empêcher d'aller se perdre dans le fin fond de l'abîme. Une seule mission : anéantir le mur qui se dresse devant elle, pierre par pierre !

Ce jeu diabolique met en avant deux qualités absolument nécessaires . réflexe et vue d'ensemble. La rapidité d'action est étonnante, le graphisme est réussi et très coloré ; quant aux différents tableaux, ils font apparaître, au fur et à mesure de la progression, des créatures étranges, mobiles et dangereuses... Comme si ce n'était pas déjà assez difficile !





THE SENTINEL

FIREBIRD
Reflexion

Bizarre, bizarre, vous avez dit bizarre ? The Sentinel mérite tout à fait ce qualificatif. Le jeu se déroule sur une surface accidentée. Au sommet d'un monticule, se dresse la Sentinelle, une entité de formes géométriques. Elle est toute-puissante et règne déjà sur 10000 mondes ! Votre mission consistera à devenir Sentinelle à la place de la Sentinelle.

Pour cela, pas d'armes sophistiquées, de rayons mortels ou de missiles ravageurs. Il y a seulement des absorptions ou des transferts d'énergie.

Sur ces mondes étranges, il existe trois sortes de sources d'énergie : les arbres, les blocs de pierre et les robots. Au départ, vous vous trouvez dans un robot, sur une case verte ou grise. L'ensemble de ces cases forme un gigantesque damier en 3 dimensions avec des collines, des crevasses , grâce au clavier (touches "S" et "D" pour droite et gauche, "L" et ";" pour haut et bas), vous pouvez observer le paysage autour de vous. En frappant la touche ESPACE, un viseur apparaîtra au centre de l'écran. Ce viseur est dirigé par les



mêmes touches que précédemment. Il sert à viser une des cases du damier pour, soit absorber, soit transférer de l'énergie. Imaginons que se trouve un arbre sur la case visée : la touche absorption va faire disparaître le végétal et va vous donner une unité d'énergie supplémentaire. Vous auriez pu faire la même chose avec un bloc de pierre (2 unités) ou un robot (3 unités). De la même manière, vous pouvez créer des objets. Chaque création ôte bien sûr autant d'unités que nécessaire. Comme je l'ai précisé au départ, vous vous trouvez dans un robot, mais celui-ci est immobile.

Pour vos déplacements, il faudra viser une case, créer un robot et vous transférer de l'un dans l'autre. Une fois dans le nouveau, vous n'aurez plus qu'à absorber l'ancien pour récupérer 3 unités d'énergie. Seulement deux obstacles s'opposent à votre progression : vous ne pouvez atteindre que les carreaux visibles (pour accéder aux différents niveaux, il faudra grimper sur des blocs de pierre) et, de plus, la Sentinele tourne sur elle même à la recherche d'un carreau portant plus d'une unité d'énergie. Si elle en trouve un, elle réduira l'énergie de cette case à une unité. Si vous êtes sur la case concernée, vous avez 5 secondes pour vous échapper. Sinon vous serez détruit.

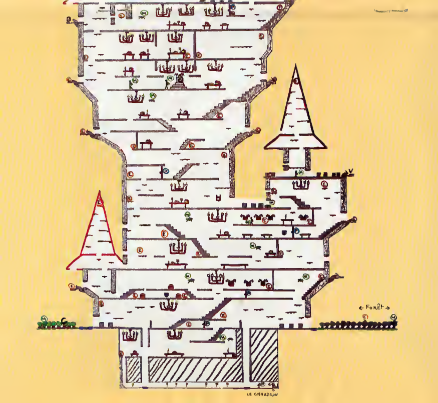
Le but final est de se hisser sur un monticule plus haut que celui de la Sentinelle et d'absorber cette dernière. Lorsque cela sera fait, il ne restera qu'à vous transporter jusqu'au prochain tableau.

Dans les tableaux supérieurs, il est à noter l'apparition de "Sentry", sorte de petites sentinelles qui multiplient le danger.

Il y a en haut de l'écran un indicateur. Si celui-ci est rempli de points, cela signifie que la Sentinelle vous a detecté et va commencer la réduction énergétique. Si le détecteur est à moitié rempli, la Sentinelle vous a vu, mais ne peut vous détruire, elle va donc créer près de vous un "Meonie". Celui-ci est chargé, dès qu'il vous détecte, de vous expédier dans l'espace, c'est-à-dire de vous envoyer sur une autre partie du damier. Cela vous coûte 3 points à chaque fois. Notez bien que vous pouvez, de votre propre chef, grâce à la touche "H", vous propulser ailleurs, avec les mêmes limitations énergétiques que dans le cas précédent.

Les régles peuvent sembler compliquées (il est vrai que la notice n'éclaircit pas les choses), mais en fait on découvre que les processus sont assez simples. Rapidement, le jeu devient passionnant, d'autant que les graphismes (en 3D pleine) ajoutent au plaisir stratégique. The Sentinel est un jeu très original, très bien fait. Pour tous ceux que l'arcade agace et qui préfèrent se creuser un peu la cervelle.


PLAN DE CAULDRON II
PLAN
DU PALAIS
DE LA SORCIERE
DANS CAULDRON
II
RÉALISÉ PAR
HENRY NUNNEY
LEGENDE :
Objets MAGIQUES:
C CISEAU
Ĉ COURONNE
B BOUCLIER
H HACHE
V VERRE
DIVERS:
CH CHAUDRON
S CHAMBRE DE LA SORCIERE
E. ENERGIE
P PORTES
M. MONSTRES MORTELS
(SPECTRES ARAIGNIER GÉANTES,...)
ATTENTION SONT MORTELLES
_LES TÊTES DE GARGOUILLES.
_LES FLAMMES DES CANDELABRES.
_L'EAU.
FONCTIONS: DU BOUCLIER
PROTEGE DES SPECTRES.
DU VERRE
PERMET L'OUVERTURE DES PORTES
ET ANNULE LES FONCTIONS DES
MAINS JAUNES.
H-N


← FORÊT →
LE CHAUDRON

CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Sous prétexte de vous familiariser avec le BASIC, voilà déjà six mois que je vous abreuve de petits programmes complètement délirants ; chez AMSTAR on a aussi le sens de l'humour et on m'a donné la permission de me "défouler". Stop !! Pour une fois je vais parler de choses plus sérieuses. (Qui a dit « moins débiles » ??) On va apprendre à se servir des fonctions BASIC relatives à l'arithmétique. Certains vont se réjouir d'autres vont m'imaginer en gris pâle, barbe, lunettes et bosse dans le dos. Non, je ne suis pas un « matheux », mais j'aime me servir des maths quand elles résolvent simplement mes petits problèmes. Et vous ? Surtout qu'avec le BASIC des AMSTRAD c'est cent fois plus facile qu'avec une calculatrice !

A QUELS NIVEAUX ?

Facile de dire que notre mensuel AMSTAR est une revue « pour jeunes » ; j'en connais qui sont en CM1, d'autres en terminale C, et tous se le font "piquer" par le grand frère, le père (et par un grand-père que je connais). Alors je vais essayer de contenter tout le monde, c'est-à-dire que je vais décoller en rase-mottes et prendre *lentement* de l'altitude. Dès que vous vous sentirez mal, actionnez le siège éjectable et redescendez en parachute vers l'article suivant. Qui pourrait vous en vouloir ?

DEUX SORTES DE NOMBRES

Si vous ne précisez rien à l'ordinateur, tous les nombres que vous utiliserez seront considérés comme REELS, c'est-à-dire qu'ils pourront être très grands, très petits, décimaux ou non. C'est « passe-partout » mais encombrant en mémoire et ça ralentit les calculs. Très souvent on peut se contenter de nombres ENTIERS, il s'agit des nombres NON DECIMAUX et compris entre - 32 767 et 32 767. Deux avantages : ils n'occupent que deux octets au lieu de cinq (soit 60 % d'économie dans la mémoire !). Ensuite, les calculs et les boucles FOR NEXT vont environ deux fois plus vite qu'avec les REELS !

Si vous dites :

AGE = 18 (réel) l'ordinateur comprend 18.000000, ridicule, et cela coûte 5 octets.

En revanche, avec AGE % = 18 (entier) l'ordinateur comprend 18 et n'y consacre que deux octets. Donc, tout nom de variable terminé par le signe % veut dire nombre "entier".

Autre manière de faire. En début de programme on écrit :

30 DEFINT I-N,X,Z

Cela veut dire que toutes les variables numériques dont le nom *commence* par une lettre comprise entre I et N (I, J, K L, M, N) ou X ou Z, seront des nombres entiers. On explique un peu :

"Entier" en anglais se dit INTEGER et c'est une convention, une habitude, d'écrire DEFINT I-N, parce que I et N sont les premières lettres de INTEGER...

C'est pour cela que les lettre I à N se rencontrent souvent dans les comptages : FOR I = 1 TO 10... K = K + 1... etc.

Quant à DEFINT, c'est la contraction anglaise de DEFINE INTEGER (= définit les entiers).

PARENTHESES ET PRIORITES

Les "opérateurs" + et - sont moins "nobles" que * et /. Ces deux derniers sont donc "prioritaires". Exemples PRINT 6+8/2 : l'ordinateur exécute d'abord la division, 8/2 = 4, puis il continue par l'addition 6+4 = 10. On obtiendrait la même chose par PRINT 8/2 + 6. Plus prioritaire que * et / c'est la parenthèse ; ainsi avec PRINT (6+8)/2 l'ordinateur calcule *d'abord le contenu entre parenthèses*, soit ici 6+8 = 14, puis 14/2 = 7.

Le grand conseil : si vous n'êtes pas sûr des priorités mettez des parenthèses, même si elles ne servent à rien comme par exemple PRINT 6 + (8/2). Peu d'inconvénients ; en revanche vous êtes sûr de vous et le listing est plus compréhensible.

Nota : le signe « flèche en haut » (sous le signe livre) signifie "puissance", "exposant". Ainsi 5↑2 = 25. Ce signe est d'une priorité supérieure à * ou / mais inférieure à la parenthèse.

Pour des calculs compliqués on peut « imbriquer » des parenthèses, c'est-à-dire dans d'autres parenthèses. En arithmétique (ou algèbre) scolaire, on fait écrire des crochets en deuxième niveau, puis des accolades en troisième niveau d'imbrication. C'est plus lisible. Crochets et accolades n'ont aucun sens en BASIC, c'est défendu, on ne connaît que la parenthèse ; d'où des imbrications assez confuses à relire ! Le bon truc : comptez soigneusement les parenthèses "ouvertes", puis les

puis les parenthèses "fermées" : elles doivent être exactement en même quantité, sinon plantage (le BASIC les compte lui !).

PUISSANCES ET RACINES

Nous avons déjà vu l'opérateur "puissance", à savoir la "flèche en haut". Quel est le volume d'un cube de 14,7 cm d'arête ?
PRINT 14.7↑3 donne 3176.523 cm^3
Surface d'un cercle de 12 cm de diamètre ?
PRINT PI*12↑2/4 soit 113.097336 cm^2
L'AMSTRAD connaît le nombre PI avec treize décimales, même si PRINT PI n'en présente que huit...
Pour les racines carrées c'est SQR, exemple PRINT SQR(81).
Vous pensez que votre calculatrice made in Hong-Kong en fait autant. Ah oui ? Et les racines cubiques ? Très simple. On demande puissance de (1/3)
PRINT 100↑(1/3), soit 4.64158884
Si vous oubliez les parenthèses l'ordinateur ferait 100 puissance 1 = 100, puis divisé par 3 = 33.3333... parce que le signe puissance est plus prioritaire que la division (rappel).

INT ET ROUND

INT prend la partie entière *la plus petite* d'un nombre décimal.
PRINT INT(14.98) donne 14
PRINT INT(-14.27) donne -15
Et oui ! c'et le piège, car -15 est un entier *plus petit* que -14. Rappelez-vous en.
ROUND est une spécialité du BASIC AMSTRAD, pensez à l'utiliser, elle est formidable : elle *arrondit* un nombre avec le nombre de décimales désiré.
PRINT ROUND(34.13678,2) donne 34.14
PRINT ROUND(34.13456,2) donne 34.13
PRINT ROUND(34.134) donne 34
PRINT ROUND(-14.27) donne -14
et non -15 comme avec INT...
Essayez ROUND(PI,4)
Pour afficher le résultat d'une division pensez toujours à la traiter par ROUND ; ainsi pour une consommation d'essence exprimée en litres aux 100 km :
PRINT ROUND(100*L/KM,1)
avouez que ce serait grotesque de donner huit décimales ! Une suffit.

MOD ET FIX

MOD est l'abréviation de "modulo". Le modulo c'est le "reste" quand on fait une division à la main, donc sans calculer les décimales. Je m'explique :
100 divisé par 60. Cela fait 1 avec un reste (modulo) de 40. OK ? Essayons :
PRINT 100 MOD 60, on obtient 40.
En revanche FIX nous donne la partie entière de la division :
PRINT FIX(100/60) donne 1.
J'ai choisi l'exemple de la division par 60 pour vous montrer une application utile : décomposer un nombre de secondes en heures, minutes et secondes. Ici 100 secondes se traduit par 1 minute et 40 secondes (par FIX et MOD).

Le mini programme du listing 1 calcule un nombre de secondes en jours, heures, minutes et secondes.

Vous verrez ainsi qu'un million de secondes se décompose en 11 jours 13 heures 46 minutes et 40 secondes.

LES NOMBRES TRES GRANDS OU TRES PETITS

Il arrive que l'on ait à manier de très grands nombres (millions, milliards), non pas pour calculer nos petites économies mais parce que l'on a affaire à des unités très spéciales. Le cas typique est l'électronique où il est banal de multiplier des centaines de milliers d'OHMS (unité de résistance) par des milliardièmes de FARAD (unité de condensateur). Quelle corvée s'il fallait aligner tous ces zéros, et sans se tromper ! Heureusement il y a la notation dite "scientifique" qui simplifie tout. C'est la fameuse lettre E. Exemples :

4E3 = 4000 soit 4 et trois zéros
4.512E3 = 4512 soit 3 décalages à droite du point. Le chiffre suivant E indique de combien de « crans » il faut décaler le point décimal. Quatre millions s'écrit 4E6, cinq milliards s'écrit 5E9, sept milliards et demi c'est 7.5E9. OK ? Rappelez-vous : E3 = milliers, E6 = millions, E9 = milliards.
Voyons maintenant les très petits nombres : un millionième c'est 1E-6, trois milliardièmes 3E-9. Pratique non ? Exemple, multiplions 2.7 millions par 6.8 milliardièmes
PRINT 2.7E6*6.8E-9
résultat 0.01836
L'AMSTRAD convertit automatiquement en notation scientifique tout nombre plus grand qu'un milliard. S'il répond 1.23 E+10 c'est 12.3 E9, et 1.23 E+11 = 123 E+9 (123 milliards). Si on diminue le nombre qui suit E il faut d'autant décaler le point décimal vers la droite.
Dans les livre de physique la notation scientifique s'appelle « en puissances de dix ». Pour transcrire en BASIC remplacez le « 10 » par E. Exemple $2,56\ 10^4$ devient 2.56 E4 en BASIC.

FONCTIONS DIVERSES

Supposons que vous vous intéressez à la différence de deux nombres variables A et B. Selon que l'un est plus grand que l'autre cette différence A-B sera positive ou négative et cela vous gêne ; vous voulez une différence « absolue » (positive). Très simple : D = ABS(A-B)
Mais d'un autre côté vous aimeriez aussi savoir lequel est le plus grand, donc le « signe » (+ ou -) de (A-B)
G = SNG(A-B)
Si A-B est négatif G = -1, si A-B est positif G = +1 ; si A-B = 0, G = 0
Deux autres fonctions spectaculaires sont MAX et MIN. Elles permettent de dénoncer le plus grand ou le plus petit d'une série de nombres. Supposons que l'on ait six notes A,B,C,D,E et F. Quelle est la plus forte ?
PRINT MAX(A,B,C,D,E,F)
tandis que PRINT MIN(A,B,C,D,E,F) donnera la plus minable. Mais attention ! On ne saura pas à quelle variable A à F elle correspond... MAX et MIN renvoient seulement le nombre "record".

LA FONCTION DEF FN

Super puissante ! Le temps d'un programme on va se créer une fonction BASIC "maison" qui nous simplifiera le listing.
Imaginons que vous ayez très souvent à calculer le poids de tiges (ou fils) de fer dont vous connaissez le diamètre et la longueur. Et ce en plusieurs endroits de votre programme. Ce serait merveilleux s'il y avait une fonction BASIC du genre TIGE (diamètre, longueur) qui donnerait directement le poids en grammes ! Hé bien, faisons-la (listing 2)

Notre nouvelle fonction doit être précédée de FN ("FUNCTION") pour *prévenir* le BASIC que c'est une fonction "maison". Son nom réel sera donc FN TIGE (D,L).
Tout d'abord, ligne 30, il faut la définir : c'est DEF ("DEFINE"), notre nom de fonction suivi de égal et de sa formule de calcul. (Elle peut être bien plus complexe !).
Cette formule est mémorisée, on aura plus jamais à la réécrire.
La simplicité de la ligne 70 se passe de commentaires.
Quelques remarques : dans l'étape DEF de la ligne 30 on met entre parenthèses les deux PARAMETRES (diamètre et longueur) dont on aura besoin pour le calcul.
Nous avons en ligne 70 changé le nom de ces variables pour montrer que cela n'a pas d'importance. En revanche il est obliga-

LISTING 1

```
10 ' HORLOGE - secondes --> jour,h,mn,s
20 CLS
30 SPJ=60*60*24 : ' Secondes Par Jour
40 INPUT"NOMBRE DE SECONDES : ",S
50 J=FIX(S/SPJ)
60 S=S-J*SPJ
70 H=FIX(S/3600):' 1 H=60*60=3600 s
80 S=S-H*3600
90 M=FIX(S/60)
100 S=S MOD 60
110 PRINT
120 PRINT J;"jours";H;"h";M;"mn";S;"s"
130 PRINT:GOTO 40
```

LISTING 2

```
10 ' TIGE - Poids d'une tige de fer calc
ule par DEF FN
20 ' poids=volume du cylindre x densite
du fer (7.8)
30 DEF FN TIGE(D,L)=PI*D^2/4*L*7.8
40 CLS:PRINT "Poids d'une tige de FER":P
RINT
50 INPUT"DIAMETRE cm : ",DM
60 INPUT"LONGUEUR cm : ",LG
70 PRINT"POIDS     g  :";FN TIGE(DM,LG)
80 PRINT:GOTO 50
```

LISTING 3

```
10 ' CERCLES rapides
20 CLS
30 INPUT"Position X du centre (0 a 640)
",X
40 INPUT"Position Y du centre (0 a 400)
",Y
50 INPUT"RAYON : ",R
60 CLS:GOSUB 54000
70 CALL &BB06: ' attente d'une touche
80 RUN
54000 '   TRACE DE CERCLE
54010 DEG:PLOT X+R,Y,1
54020 FOR A%=0 TO 360 STEP 10
54030 DRAW R*COS(A%)+X,R*SIN(A%)+Y:NEXT
54040 RETURN
```

toire de respecter l'ordre dans les parenthèses, c'est-à-dire d'abord le diametre ensuite la longueur
Arrêtez le programme par ESC, puis tapez PRINT FN TIGE(0 5,35).
Vous voyez que votre fonction est toujours active. Dans un DEF FN on peut utiliser des FN précédemment definis ! Exemple FN TIGE donnait le poids de la tige de fer, définissons FN ALU qui sera le poids de la même tige mais en aluminium. On la calcule par FN TIGE multiplié pas le rapport des densités (2 7/7 8) Ajoutez la ligne 35

35 DEF FN ALU(D,L) = FN TIGE(D,L) *2.7/7 8

puis la ligne 75

75 PRINT "poids en ALU.", FN ALU(DM,LG)

Un RUN vous prouve que ça marche impeccable On peut donc créer des nouvelles fonctions super puissantes et très "personnelles", c'est-à-dire adaptees a votre probleme. On peut ainsi aller "très loin"
La pratique des FN rend le listing beaucoup plus clair (à relire) que par des GOSUB vers des petits sous-programmes de calculs

LES FONCTIONS SUPERIEURES

J'entends par là la trigonometrie et les logarithmes (y-en a qui cherchent le siege ejectable !...) En trigonometrie (fonctions d'angles) on dispose de SIN, COS, TAN et ATN ATN est "arc-tangente" c'est-a-dire "tangente en sens inverse" Il manque arc-sinus et arc-cosinus, mais en revanche les angles peuvent être exprimés en radians ou en degrés ; il suffit d'annoncer au départ RAD ou DEG (par défaut c'est RAD). C'est un des très rares BASIC ou l'on peut entrer les angles en degrés
Nota Pour en savoir plus sur l'usage de ces fonctions, voir du même auteur un article dans la revue « CPC » n° 15 page 12, ou l'ouvrage « Mieux programmer sur AMSTRAD », pages 56 à 60

A titre d'exemple voici un très court programme (listing 3) qui permet de tracer des cercles très rapidement, et pas en pointillés . Car il trace le cercle en 36 cordes de 10 degrés

Enfin pour les matheux signalons qu'ils disposent de LOG (neperiens, naturels), de LOG10 (décimaux, à base 10) et de EXP (contraire de LOG).
Sur les calculatrices dites scientifiques les operations a base de trigonometrie ou d'exponentielles sont tres lentes (plusieurs secondes) , ici elles paraissent aussi rapides qu'une simple addition

CONCLUSION

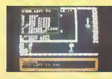
Le BASIC de l'AMSTRAD CPC est le plus riche que je connaisse en fonctions mathematiques (il y en a encore bien d'autres dont je vous ai fait grâce) ; il est bien plus puissant que celui des IBM PC On peut le placer en deuxieme place derrière le langage FORTRAN
Mon but a surtout été de vous faire prendre conscience que vous avez sous vos doigts une bête qui ne demande qu'à résoudre simplement, et en quelques centiemes de secondes, vos problemes les plus fous
Faire des maths face à une feuille blanche ou a un tableau noir n'a rien d'enthousiasmant (sauf pour certains .) , sur un ordinateur c'est autre chose ! Pourquoi ? Parce qu'il ne nous reste à faire que la partie « noble » (la pensee), tandis que c'est l'ordinateur qui se charge du « sale boulot » (les calculs) C'est ainsi que ce qui etait un gros travail se transforme en jeu intellectuel. Nuance !

A SUIVRE

SPELLBOUND

MASTERTRONIC
Arcade/Aventure

Que vous arrive t-il ? Et comment se fait-il que vous deveniez tout bleu ? Est-ce votre imagination qui vous joue des tours ou bien êtes-vous soudainement naturalisé "Schtroumpf à part entière" ? Je crois qu'aucune de ces deux propositions n'est à retenir car, en effet, ce n'est pas sérieux. Autant que vous sachiez la vérité, tout simplement : vous êtes tout bonnement "victime" d'un appel à travers



le temps et vous êtes devenu ainsi le Chevalier Magique.
Dès lors, une mission vous est assignée et vous ne serez libéré de votre sortilège que lorsque vous serez parvenu à vos fins. Pour y arriver, vous devez porter secours à votre Maître Gimbal ainsi qu'à sept autres personnes qui ont été entraînées dans l'aventure.

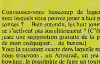
Et c'est ainsi que vous vous retrouvez propulsé dans le château mystique de Karn, avec une armure toute bleue et rien que sept étages à explorer (un vrai travail de Titan pour un petit Schtroumpf !..) Il va falloir retrouver tous vos compagnons et de plus accéder à leurs désirs comme, par exemple, donner un marteau à Thor (et non à tort). Mais ce n'est pas tout car il faut également vous surveiller car avouez qu'il serait quand même fort dommage que vous périssiez épuisé ! ..

Ce jeu qui a pratiquement deux années d'existence (déjà !) a l'avantage d'être une aventure avec une sélection d'action qui se pratique par superposition de menus à fenêtres. Le graphisme est pure arcade et je ne recommande pas ce produit anglais aux francophones exclusifs.. pour cause d'incompatibilité de langue...

10 TH FRAME



US GOLD
Simulation sportive



Connaissez-vous beaucoup de logiciels avec lesquels vous pouvez jouer à huit personnes ? Bien entendu, les huit joueurs ne s'activent pas simultanément ! (C'était juste une supposition gratuite de la part de mon coéquipier... de bureau)
Voici la situation exacte dans laquelle nous nous trouvons : un Amstrad, un jeu de bowling, la possibilité de faire un tournoi



en équipe ou en ouvert... Lorsque vous définissez vos critères de jeu, vous vous engagez, bien sûr, à faire au moins une partie. Pour ceux qui n'ont aucune idée du déroulement d'une partie de bowling, les principales règles sont les suivantes : chaque partie se compose de dix reprises, une reprise consistant à abattre les dix quilles avec au plus deux boules !.. Le but dans chaque Frame (ou reprise) est d'abattre les dix quilles en une seule fois ce qui équivaut à faire un strike. Le grand luxe consiste à réaliser trois strikes à suivre, dans ces conditions, vous réalisez alors un turkey...
Forte de tous ces renseignements, je me prépare à effectuer une première partie en pensant que le bowling, ce n'est sûrement pas si sorcier que cela !... Bien mal m'en a pris !.. Bien qu'ayant choisi le mode amateur (ce qui est à peu près équivalent à débutant), je me suis rapidement rendue compte que je devais subtilement composer avec 3 facteurs : ma position, le réglage de la vitesse et le réglage de l'effet permettant de faire soit des coups droits, soit des crochets. (J'ai également remarqué que le fait de se pencher à droite ou à gauche devant l'écran n'avait aucun effet sur la trajectoire de la boule... ô rage, ô désespoir !).
Avec l'entraînement, vous pourrez constater comme moi que le bowling est un sport extrêmement précis. Pour atteindre cette précision, il fallait absolument avoir une bonne perspective à l'écran... et le pari a été tenu avec 10 TH Frame. Par ailleurs, il existe deux autres niveaux en plus de celui d'amateur : niveau enfants qui permet aux plus jeunes de jouer malgré tout et avec intérêt car la vitesse est automatiquement reglée et il n'y a pas d'effet sur la boule ; le second niveau est professionnel : c'est avec celui-ci que vous pourrez faire des tournois très acharnés et passionnés.

ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE

SOFTWARE PROJECTS
Arcade/Aventure

S'échapper du château de Singe (c'est un nom propre) c'est ce que Dirk va essayer de réussir tout au long des huit tableaux que comporte ce logiciel. Le héros Dirk vous et peut-être familier. En effet, il s'agit du personnage chevaleresque qui devait délivrer la princesse Daphnée des griffes du dragon.

Si je vous dis, de plus, que le présent programme est sous-titré Dragon's Lair Part II vous comprendrez qu'il s'agit de la suite de la fabuleuse saga commencée avec Dragon's Lair. Pour aborder le jeu il vaut mieux posséder un joystick en parfait état : il va y avoir de l'action. Car Dirk, non content d'avoir sauvé la princesse, (1er épisode), veut maintenant chiper le trésor de feu le dragon (celui-ci étant mort lors de la première partie). Voilà où mène la convoitise. 1er tableau : dans un frêle esquif vous tentez d'éviter les tourbillons qui vous fracasseraient sur les rochers.
Le tout dans un décor de grottes et de rivière souterraine.
2e tableau : un couloir lisse en "U" sert de toboggan à une boule de pierre géante. Malheureusement vous êtes devant elle et vous devez courir tout en évitant les pièges du chemin. 3e tableau : enfin, un endroit civilisé, mais pas moins dangereux pour autant : la salle du trône est gorgée de pièges diaboliques (boules de feu et autres supplices).

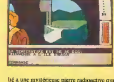
4e tableau : l'or est à votre portée : il suffit de récupérer votre épée en évitant les champs de force puis de tuer le roi lézard pour pouvoir s'enfuir. Facile !
5e tableau : un cheval volant maintenant ! Vous êtes dessus (on se demande pourquoi) et vous devez guider le canasson magique afin d'éviter les obstacles qui ne demandent qu'à vous expédier ad patres.
6e tableau : l'horreur pour les claustrophobes : enfermé dans une salle avec pour compagnons langues de feu et créatures peu engageantes.
7e tableau : un couloir de dallages noir et blanc à traverser. Simple ? Pas si certaines dalles se dérobent sous vos pieds et si une chauve-souris géante ne cesse de vous asticoter.
8e et dernier tableau : les monstres de boue vous barrent la route. Allez encore un petit effort et vous pourrez aller dîner.

Ceux qui connaissent la version disque laser du programme ne vont pas retrouver les mêmes graphismes (c'est impossible !) en revanche les actions sont similaires : des réflexes très rapides sont requis.

Un jeu d'action nécessaire à tous les drogués de Dragon's Lair.

LA CITE PERDUE

EXCALIBUR
Aventure



Comme chacun le sait, notre rédaction est composée de personnes de grand talent et toujours avides de "scoops" quitte à prendre de grands risques pour y parvenir...

Je vais vous raconter l'aventure que vient de vivre l'un d'entre eux ; pour lui, depuis quelques mois, la vie se déroulait sans problème majeur : reportages, articles, bouclage de revue... reportages, articles... (enfin, pratiquement la routine quoi !) Et puis un jour (je me souviens, c'était le 10), un fait somme toute banal, une lettre, a donné un tournant décisif à sa vie ; ce courrier émanait de l'éminent Professeur Mac Dowell, mondialement connu pour ses recherches qu'il effectue sur l'Ile Kursay.

Le message était aussi bref que mystérieux : "Rejoignez-moi tout de suite sur mon île... mais attention si je ne suis pas à l'aeroport pour vous accueillir, tenez-vous sur vos gardes et sachez que ma maison se trouve au nord de l'île".
Notre héros a immediatement décidé de se rendre sur les lieux ; apres un voyage fantastique dans les nuages, il met pied à terre et sent d'emblée (mais si, son odorat est très sensible...) une atmosphére hostile... Il ne s'est pas trompé car, très vite, il tombe dans une embuscade qui n'est pas pour lui qu'un petit echauffement car j'ai oublié de vous dire que nous avons affaire à un Rambo...

Après avoir réussi à éviter les autres pièges, il se trouve enfin devant la maison du Professeur qui, malheureusement, vient d'être attaqué ! Il parvient à le ranimer (à vous de decouvrir comment) et en apprend un peu plus sur toute l'histoire : tout est lié a une mystérieuse pierre radioactive qui semble avoir des effets pas possibles. D'où peut-elle provenir ? A qui appartient-elle ?

Par ou commencer l'enquête ? Autant de questions sans réponses jusqu'au moment où, grâce à un correspondant inconnu, il prend connaissance d'un message crypté...
Très rapidement, il découvre que la mission qu'il a à accomplir passe par le château de la mort (le message donne également le lieu précis où il faut se rendre, mais vous pouvez vous creuser un peu les méninges !...).
Après avoir traversé la forêt (non sans mal, croyez-moi), il arrive enfin à pénétrer dans le château et pense être pratiquement au bout de ses peines. Quelle erreur ! L'histoire ne fait que commencer et va l'emporter jusqu'à la Cité Perdue qui l'attend pour une mission bien precise et faite de suspens, mystère et rebondissements...
Cette nouvelle production d'Excalibur va faire le poids dans les annales des aventures : exactement 120 g à raison de 60 g par disquette ce qui ne fait pas moins de 4 faces pour une aventure !... Contrairement à Faial, nous avons un ecran graphique pour chaque action (ce qui va ravir beaucoup d'entre vous), et l'action est menée de telle manière, au niveau de son attrait, que l'on a toujours envie de recommencer.

VOLLEY-BALL

CHIP
Simulation sportive

Actuellement, nous nous trouvons dans les vestiaires et je ressens à nouveau l'angoisse qui m'étreint, c'est la même chose chaque fois que je dois pénétrer dans la salle. Bien sûr, je ne suis pas seule en jeu (Hé oui, j'ose !..) puisque notre équipe est quand même composée de six membres (ce qui est tout à fait normal pour une équipe normalement constituée...).

Nous entendons du vestiaire le public qui est déjà en délire ; il faut bien dire qu'ils vont assister aujourd'hui au match du siècle !... Ça y est, cette fois, il faut y aller... et c'est avec le dos chargé d'une énorme pression (nous sommes les grands favoris...) que nous pénétrons dans l'arène. En tant que joueurs professionnels, nous devons non seulement nous placer et rattraper le ballon suivant les règles mais nous devons décider de l'impact que nous donnons à la balle : longue passe, smash ou manchette ! Ce qui n'est pas le cas pour le statut de débutant car, en effet, dans ce cas, l'ordinateur se charge de choisir tout seul la parade la mieux adaptée.

Dès le premier set, les favoris que nous sommes commencent à tirer péniblement la langue ; pas si facile que cela de conclure un set en 15 points quand on a en face de soi un adversaire prêt à tout et fortement déterminé !

Qu'importe ! Nous sommes là pour vaincre... et nous vaincrons ! Peut-être pas dès la première partie, car l'effet de perspective est tel à l'écran qu'il faut quelque temps avant de "s'acclimater". Il faut reconnaître qu'il est toujours aussi difficile de représenter un jeu d'équipe à l'écran mais ici, l'effet est relativement réussi grâce au scrolling qui permet de passer d'un côté du filet à l'autre. Pour terminer, je dois vous signaler que ce jeu vous propose trois options : jouer à deux, jouer seul contre l'ordinateur ou (ce qui est le plus épuisant nerveusement) être spectateur en contemplant une partie de l'ordinateur contre lui-même !

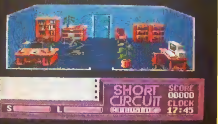


SHORT CIRCUIT



OCEAN/US GOLD
Arcade/Aventure

It's alive ! A l'instar du monstre de Frankenstein, le robot number 5 est vivant. Touché par la grâce d'un éclair providentiel, il devient une mécanique consciente. Les dirigeants de Nova Robotics veulent essayer de récupérer leur engin épris d'indépendance, afin de le disséquer pour en tirer une conclusion sur le "disfonctionnement" de numéro 5. De plus, pour amplifier le drame, l'innocente machine est porteuse d'une batterie d'armes toutes plus nucléaires les unes que les autres. Le Pentagone et ses joyeux militaires tremblent à l'idée d'une manipulation hasardeuse de ces joujoux dangereux. Conclusion : il faut retrouver ce robot et l'empêcher, éventuellement, de nuire. Il y a pourtant une personne qui tient à sa liberté : c'est vous ! Que venez-vous faire dans cette galère ? Et bien vous êtes le numéro 5 (je ne suis pas un numéro). Voyons un peu la situation : vous êtes seul, à la recherche des objets permettant votre évasion des locaux de Nova Lab. Autour de vous, un paysage grandiose de bureaux et de plantes vertes. Allons y ! D'abord, il faut changer de pièce et s'approcher de l'ordinateur pour pouvoir charger les logiciels indispensables. Par exemple "SEARCH" tient lieu d'interface entre vous et l'extérieur. Vous pourrez alors examiner tables, canapés et bureaux qui ornent les pièces vides. Tout ceci dans une ambiance agréablement colorée (dominante bleu), avec un mobilier rouge très bien dessiné. Number 5 est un beau sprite gris qui passe devant et derrière le décor sans clignotements, ni bavures. La deuxième partie se déroule en pleine nature et le jeu devient beaucoup moins évident parce que beaucoup plus actif. En effet, il faut éviter les gardes, les robots envoyés à votre recherche, les animaux (qui risquent d'être blessés par vos métalliques appendices), tout en recherchant une camionnette de matériel électronique vous permettant de construire un faux numéro 5 qui se fera tuer à votre place.



Ouf ! Sitôt ces formalités terminées, vous avez le high-score, vous envoyez une photo d'écran et AMSTAR inscrira dans ses pages votre prouesse. Avant d'en arriver là, il faudra diriger le plus habilement et le plus rapidement possible votre personnage sur un air entraînant



DURELL BIG 4

UBI SOFT
Compilation



COMBAT LYNX (Arcade/Action)
Votre mission consiste à défendre quatre bases à l'aide de vos troupes et d'une couverture aérienne. La base fondamentale est la numéro 1 car elle seule vous permet de disposer d'une reserve infinie de carburant et d'armes ; de plus, vous avez la possibilité de remettre en état vos troupes blessées.
Bonne réalisation à recommander aux adeptes d'hélicoptères.

TURBO ESPRIT (Arcade)
Vous êtes au volant d'une magnifique Lotus Esprit Turbo pouvant faire des pointes à 240 km/h. De plus, vous apparaissez comme le sauveur de la ville car vous devez surveiller un reseau de trafiquants de drogue qui effectue son approvisionnement et ses livraisons avec des voitures .. Vous voyez l'utilité d'avoir une puissante Lotus rouge !
Graphisme correct pour un moment recreatif

CRITICAL MASS (Arcade) :
Avec ce jeu, vous avez une dangereuse mission à accomplir . vous êtes aux commandes d'un aeroglisseur et devez vous rendre le plus rapidement possible vers un convertisseur d'anti-matière en évitant rochers, mines et ennemis de toutes sortes. Une fois sur les lieux, il ne vous reste plus qu'à le neutraliser avant qu'il n'atteigne la masse critique et que vous ne soyez aspiré et vaporisé .. Jeu relativement peu intéressant et au graphisme pauvre

SABOTEUR (Arcade/Aventure) .
En parfait saboteur que vous êtes, vous arrivez près de l'entrepôt, où vous devez exercer vos mefaits, par la voie des eaux et en combinaison de plongée. Tout à fait logiquement vous repartirez par la voie des airs après avoir effectué votre mission et neutralise chiens, gardes et armes antipersonnel.
Bonne realisation graphique

UCHI-MATA

MARTECH/MICROPOOL
Simulation sportive

Apres avoir enfilé votre kimono et mis votre ceinture noire (dois-je préciser le dan ?), vous vous presentez sur le tatami pour une séance d'entraînement. Votre maître de toujours est là pour vous donner une leçon mais rappelez-vous bien que plus vous transpirez à l'entraînement, moins vous transpirerez sur le tapis. Avant de voir quelques prises parmi tant d'autres, rappelons quelques règles essentielles du judo. Comme chacun le sait, le judo est un art japonais ancien et subtil du combat non armé permettant l'attaque et la défense. Non seulement il constitue un combat rituel entre deux adversaires lorsque cela se passe sur un tatami mais, dans la vie de tous les jours, il est une préparation parfaite à la survie. Par contre, il est une règle d'or qu'aucun judoka digne de ce nom ne doit enfreindre : il est absolument hors de question de donner des coups de poings et des coups de pieds.



Forts de ces principes de base moraux, voici un petit lexique donnant les principales prises : un TOMOE NAGE est une passe de l'estomac sacrificatoire, un O SOTO GARI est un balayage extérieur principal, un DE ASHI BARAI est un balayage de la cheville en avant et enfin, la raison du titre du logiciel, est l'UCHI MATA qui n'est autre qu'un jeté de la cuisse intérieur.



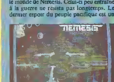
Si vous ne l'aviez pas encore constaté je peux vous assurer qu'avant de vous entraîner sur le tapis, il est certainement sage de s'adapter au vocabulaire. Car non seulement toutes les prises ont un nom barbare mais la valeur de chaque passe porte également un nom. Vous voulez des exemples ? Non ?... Alors, je vais seulement vous donner un terme qu'il vaut mieux pour vous que vous n'entendiez pas : MANSOKU MAKE car, dans ce cas, c'est l'élimination pure et simple.

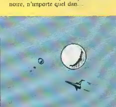
Avec UCHI MATA, vous avez entre les mains une bonne simulation sportive vous permettant, après un bon entraînement, de voir la complexité que représente chaque prise de judo. Une fois que vous serez bien rompu à ce sport, vous pourrez faire un combat avec n'importe quelle ceinture noire, n'importe quel dan...

NEMESIS

KONAMI
Arcade

La photo de jaquette dissipe d'un coup les hésitations que le titre aurait pu engendrer sur le genre du logiciel. Arcade ! de la pure et dure avec aliens vicieux, challenges frénétiques et crampes du pouce ou de l'index. Il y a bien longtemps, sur une planète inconnue vivaient les Nemesiens. Un demi-jour, les horribles Bactérions se ruèrent sur le monde de Nemesis. Celui-ci peu entraîné à la guerre ne résista pas longtemps. Le dernier espoir du peuple pacifique est un vaisseau spatial : le Warp Rattle. Celui-ci est assez puissamment armé pour résister aux belliqueux et non moins amiboïdes Bactérions. Il ne manque qu'un pilote assez courageux ou assez fou pour mener à bien cette mission. Vous êtes désigné comme volontaire. Le Warp Rattle possède plusieurs options de défense : lasers, missiles, navette d'accompagnement. Evidemment, vous n'avez pas accès à ces possibilités gratuitement : vous allez être obligé de les gagner en prouvant votre habileté au tir. Les différents tableaux débutent d'ailleurs ainsi : une vague d'ennemis déferle de droite à gauche suivant le scrolling des étoiles (sur deux plans). Si vous annihilez tous les méchants d'une vague, il ne vous reste qu'à aborder la capsule d'énergie laissée là, pour bénéficier des avantages offerts par le laser ou le double tir. Attention, certaines options en annulent d'autres. A mon avis le laser est le plus efficace et si vous possédez de plus une navette c'est le rêve.





Après le "Challenge" les choses sérieuses commencent : l'entrée dans la base, ne va pas se passer sans mal : des tourelles crachent leurs obus mortels et les vaisseaux ennemis sont visiblement hostiles. Ça ne va pas être du gâteau.

Nemesis est un jeu d'action aux graphismes moyens et à la musique lancinante (il n'y a pas de bruitages). Il devrait plaire surtout aux dingues de jeux d'arcade.

WEST BANK



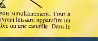


GREMLIN GRAPHICS
Arcade

Dans cette partie du Dakota, je me demande s'il fait bon vivre. En effet, à Soft City, l'air qu'on respire est jaune, le sol est jaune, les murs des maisons sont jaunes, mais, malgré tout, cette petite ville de l'ouest est fortement fréquentée puisque la folie douce de tous les temps est là : il s'agit bien entendu d'OR !.

Faisons un petit tour de la ville : saloon, hôtel, sheriff, prison, etc. mais le bâtiment le plus important est bien entendu la West Bank ! Et c'est là que les choses se corsent (ou se dakotisent, comment vous voulez). Toujours est-il que les honnêtes citoyens qui désirent faire un dépôt d'or amassé à la sueur (jaune !) de leur front ont de grandes angoisses quant au devenir de leur trésor car de sinistres personnages désirent s'approprier tout ce qui se trouve derrière les murs de la banque. Et croyez-moi, si on vous annonce que toute votre richesse risque de partir en fumée, vous ferez comme eux : vous rirez jaune !.

Alors, il en vous reste plus qu'à prendre la lourde responsabilité suivante : surveiller les dépôts, les encaisser et abattre sans aucun scrupule tous les êtres nuisibles au bon déroulement des opérations.
Vous êtes chargé de récupérer l'or et cette mission se situe au niveau de portes ; vous en surveillez trois simultanément. Tour à tour, elles s'ouvrent laissant apparaître un bon contribuable ou une canaille. Dans le







premier cas, surtout ne tirez pas ! Vous perdriez la vie... Par contre, dans le second cas, il va dans votre intérêt d'être plus rapide que votre adversaire.
Lorsque vous avez rassemblé l'or sur l'ensemble des neuf portes existantes, vous vous trouvez confronté à un duel avec trois "desperados" (il fallait y penser !). Pour sortir gagnant de cette épreuve, je vous conseille fortement d'être le roi de la gâchette !

Tant que vous ne réussissez pas à abattre ces trois tueurs, vous recommencez la même phase de jeu avec une vie en moins, il faut bien le dire ! Par contre, si vous vous affirmez comme le tireur le plus rapide de l'Ouest, vous recommencez une nouvelle phase de jeu du même type mais avec un petit plus ! Et quel est ce petit plus ?... Vous n'avez plus une crapule à surveiller mais deux ! et la progression sera toujours constante jusqu'à atteindre le chiffre de cinq, ce qui devient alors franchement diabolique !, d'autant plus que les deux dernières périodes (sur neuf !) sont nocturnes et très dangereuses.

Ce jeu est recommandable à toute personne voulant dominer ses réflexes, car il ne faut pas toujours tirer. Le graphisme est correct, quant à la musique, elle vous transporte sur votre cheval afin de faire une entrée remarquable et très certainement remarquée dans Soft City !.

